

ISBN : 978-602-61646-4-3



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI

*"Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar
untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21"*

BAGIAN I

Hotel Millennium Jakarta
1 s.d 4 Oktober 2018



ISBN 978-602-61646-4-3



9 786026 164643

Penerbit :
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI
“MEMBANGUN KETELADANAN GURU PENDIDIKAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21”**

**HOTTEL MILLENIUM JAKARTA
1 s.d 4 Oktober 2018**

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL GURU DIKDAS BERPRESTASI. “MEMBANGUN
KETELADANAN GURU PENDIDIKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN ABAD 21”**

ISBN : 978-602-61646-4-3

Penasehat : Dr. Supriano, M.Ed

Penanggung Jawab : Dr. Praptono, M.Pd

Ketua : Eko Budi Hartono, S.E

Reviewer :

Dr. Riche Cyntia Johan	Ubedilah, S.Pd., M.Si
Dr. Deni Darmawan	Erfi Firmansyah, M.A
Dr. Fajri Nur Yusuf	Yuyus Kardiman, M.Pd
Dr. Prayoga Bestari	Andi Suwirta
Dr. Tati Heriati, M.Pd	Muhammad Gina Nugraha, M.Pd., M.Si.
Dr. Wahid Erawan	Elin Rosalia, M.Pd
Dr. Heri Muljono, M.M	Siti Khodijah, M.A.
Dr. Imam Syafi'i, Mpd	Ni Wayan Mudiarni, S.Pd., M.M
Dr. Ketut Suarnaya	Yunus Winoto, M.Pd
Dr. I wayan Suandi, M.Pd	Nina Ratna Suminar, M.Si
Dra. Nani Nur'aeni, M.Pd	Ni Ketut Irma Parwati, S.E. , M.Pd
Adang Suryana, M.Si.	Ari Budiharto, M.Si

Editor : Dakroni S.kom

Penerbit:

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Redaksi:

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. Pintu Satu Senayan, Gedung D Lantai 15
Komplek Kantor Kemdikbud, Jakarta Pusat 10270
Telp. (021) 57974131
Fax. (021) 57974131
E-mail: kesharlindungdikdas@gmail.com

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Prosiding Seminar Nasional Guru Pendidikan Dasar Berprestasi “Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21”.

Penyusunan Prosiding ini merupakan apresiasi terhadap para guru yang telah mengikuti Seminar Nasional dan mengirimkan karyanya. Kegiatan ini dilaksanakan untuk jenjang SD dan SMP yang memenuhi syarat dan diseleksi secara nasional. Materi yang tersusun dalam Prosiding ini merupakan hasil karya peserta yang telah dipresentasikan dihadapan peserta berdasarkan kelas dan jenjang satuan pendidikan.

Prosiding ini menjadi media dokumentasi dan publikasi ilmiah dari kegiatan Seminar Nasional yang telah memiliki *International Standard Book Number* (ISBN) dari Perpustakaan Nasional. Kami menyadari dalam penyusunan Prosiding ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu kami menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penyusunan prosiding yang akan datang. Kami berharap hal tersebut tidak mengurangi nilai, makna dan manfaat Prosiding ini bagi dunia pendidikan Indonesia.

Terimakasih kami sampaikan kepada para guru pendidikan dasar, panitia pelaksana serta pihak-pihak terkait yang ikut serta dalam penyusunan Prosiding ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Jakarta, 25 Mei 2018

Direktur Pembinaan Guru Pendidikan Dasar



Drs. Anas M. Adam, M.Pd

Daftar Isi

No	JUDUL	
	Kata Pengantar	i
1	Pengembangan LKPD HOTS Tasikgaus Pada Koordinat Cartesius di Kelas VIII C SMPN 1 Bandar Dua (Nana Puspita)	1-9
2	Budaya Tat Twam Asi Berorientasi Angsa untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Bangsa (I Gede Ardana)	10-16
3	Penggunaan Kartu Game Sebagai Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Di SMPN 1 Singaraja (Cokorda Istri Agung Arista Dewi)	17-24
4	Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Matematika (Rofiuddarojat)	25-33
5	Pemanfaatan Aplikasi Videoscribe & Kinemaster Dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia (Dewina Cahya Ningsih)	34-45
6	Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan di Wilayah Tingkat Kriminalitas Tinggi (Studi di Wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong) (Mukhlis)	46-54
7	Pembentukan Karakter Kerja Sama Peserta Didik Melalui Metode Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Di Kelas (Yugo Rahmadhani)	55-61
8	Strategi Guru dalam Membentuk Peserta Didik Berkarakter (Hermi Susanti)	62-68
9	Optimalisasi Pelaksanaan KKG Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Pelaksanaan Dan Tanggung Jawab Secara Profesional (Nurini)	69-76
10	Peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembuatan Film Pendek Di Smp Labschool Jakarta (Wijaya Kusumah)	77-85
11	Penggunaan Permainan Tradisional Tulawota Dalam Menentukan Motif Batik di Kelas VI SDN 28 Kota Selatan (Uswatun Hasanah)	86-93
12	Penerapan Microassessment Untuk Membentuk Karakter Diri Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 1 Cigandamekar Pada Pembelajaran IPA (Nia winianingsih)	94-105
13	Penerapan Model Jigsaw Berbantu Estafet Bisik Dalam Menentukan Letak Provinsi Pada Peta Indonesia (Wulan Sri Handayani)	106-113
14	Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Kalimat Perintah Pada Materi Procedure Text Melalui Metode TPR (Aji Jehan Fellani)	114-124
15	Optimalisasi Peran Organisasi Profesi Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru (Ramdhan Hamdani)	125-132
16	Penerapan Strategi Pembelajaran Solutif, Inovatif, Aktif, Dan Produktif (SIAP) Untuk Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Generasi Milea Tubuh Makalah. (Ariana)	133-140
17	Strategi Pengembangan Profesionalitas Guru Melalui Kegiatan Publikasi Ilmiah (Gian Sugianto)	141-147
18	Penggunaan Strategi Pembelajaran "Role Play Korsel" Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Haviz Kurniawan)	148-156
19	The Grebo Menuju Keberhasilan Literasi Dasar Siswa Kelas Tinggi SD (Dewi Trisnawati)	157-165
20	Project-Based Learning Berbantuan Whats App untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami & Menyusun Teks Interpersonal (Sudadi)	166-174
21	Media	175-185

No	JUDUL	
	Plasmidot Pada Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Siswa pada Materi Bangun Ruang (Kisworo)	
22	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c (Kritis Pemecahan Masalah, Komunikasi, Kolaborasi, Dan Kreatif Inovatif) Peserta Didik Kelas Vi Sdit Izzatul Islam Getasan Tahun Ajaran 2018/2019 (Wahyu Sugiyarto)	186-192
23	Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis Melalui Media Buku Besar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Arif Rakhman)	193-200
24	Saber Rusa Sebagai Model Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis School Culture di SDN 1 Pajerukan (Hasan Triyakfi)	201-211
25	Bintang Prestasi Sebagai Stimulan Pembentukan Karakter Jujur Siswa Di SMP Negeri 7 Cilacap (Sigit Kindarto)	212-221
26	Kajian Implementasi Pengembangan Literasi Dasar Melalui Program Leader's Reading Challenge (Studi Kasus di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu, Sabah) (Sudik)	222-231
27	Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dengan Buku Komunikasi untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa (Wahyu Widiati)	232-235
28	Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Permainan "SEMAI" untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN (Yustin Susanti)	235-243
29	Penggunaan Exploding Box Sebagai Media Pengganti Buku (Yuan Fajar Prasiswayani)	244-253
30	Mewujudkan Generasi Berakhlak Smp 1 Dawe Kudus Melalui Implementasi PPK (Eti Sunarsih)	254-266
31	Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Tahfidz Alquran di SMP Negeri 2 Kedungpring Lamongan (Hibatun Wafiroh)	267-274
32	Penerapan Taksonomi Bloom Melalui Hot Potatoes Untuk Meningkatkan Efektivitas Dan Hasil Belajar Pada Materi Deskriptif (Om Hotta) (Atik Herawati)	275-281
33	Menumbuhkan Literasi Siswa Kelas I SD Islam Bani Hasyim Melalui Model Artis Bergaya (Ari Dwi Haryono)	282-291
34	Membudayakan Gerakan Literasi Sekolah [GLS] Dalam Upaya Menumbuhkan Minat Baca Dan Tradisi Tulis Siswa Di Smp Negeri 4 Pamekasan (Henni Muksinah)	292-300
35	Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Mesin CD Player berbantuan Papan Pintar (Lisa Zulfianti)	301-313
36	Baratanggoro Gerakan Pramuka Dan Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sdn Karangwinongan Dalam Lomba Tingkat Penggalang (Ninuk Sumiyarsih)	314-320
37	Penguatan Karakter Siswa SMPN 5 Bojonegoro Melalui Kegiatan Sekolah Berbasis OHARAPIGA Dan Keteladanan "Guru" (Mudji Lastutik)	321-329
38	Strategi Castil Pensi Dalam Upaya Perlindungan Guru (Havit Zuliardi)	330-334
39	Peran Penting Pendidikan Karakter Pada Usia Dini Dalam Menentukan Kepribadian Peserta Didik (Jumadi Hadi Saputra)	335-342
40	Menumbuhkan Sikap Komunikatif "Pesomekotesa" (Peduli Sosial Melalui Konseling Teman Sebaya) sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter (Eko Setyorini)	343-348
41	Social Network Berbasis Konstruktivis Dalam Mengembangkan 21st Century Learning di Sekolah Dasar (Agus Imam Al Hakim)	349-353

No	JUDUL	
42	Peningkatan Keterampilan Observasi Peserta Didik melalui Model Inquiry di Kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan (Agnes Murdika Ardanty)	354-363
43	Elastis Hukum Adat Dalam Memproteksi Guru Di Daerah Terpencil Desa Sungai Seria Kalimantan Barat (Julia Roli S.B)	364-371
44	Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pendekatan Kirpal Singh Way untuk Mewujudkan Sekolah yang Aman dan Nyaman (Yogyantoro)	372-379
45	Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik (Mohammad Makmun Qomar)	380-387
46	Penggunaan Media Interaktif Model SiMa Yang Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Mutmainah)	388-396
47	Desakan Pedagogik Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar (Haris Setiawan)	397-401
48	Optimalisasi Tahap Pictorial Dalam Desain Pembelajaran Elpsa Menggunakan Lembar Kerja Berbantuan Geogebra (Muhamad Abror)	402-401
49	Meningkatkan Kualitas Belajar Dengan Model Examples Non Examples Melalui Media Prezi (Ratri Gunaritanti)	402-416
50	Penerapan Discovery Learning Berbantuan Buku Digital Berformat Electronic Publication (EPUB) (Diana Wahyuni)	417-423
51	Penerapan Media Kuartet Invertebrata Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar (Muhamad Nur)	424-432
52	Visualisasi Potrek Nilai-Nilai PPK Sebagai Upaya Pembinaan Aspek Sikap Siswa Di Sekolah Dasar (Yunita Nansir)	433-442
53	Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21 (Lismawaty Pasambuna)	443-457
54	Peningkatan Kompetensi Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan Serta Bebas Kekerasan (Nadia Yulita)	458-463
55	Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses (PKP) Melalui Metode Eksperimen Pada Konsep Kalor di Kelas VII-1 SMP Negeri Sukamana Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran (Zulfikar)	464-472
56	Penerapan Redmak Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Alquran Siswa Kelas V Sdn 101920 Silebo-Lebo (Sriyanti)	473-481

Pengembangan LKPD *HOTS Tasikgaus* Pada Koordinat Cartesius di Kelas VIII C SMPN 1 Bandar Dua

NANA

SMPN 1 Bandar Dua, Jalan Banda Aceh – Medan KM 169,
Kecamatan Bandar Dua, Kabupaten Pidie Jaya, Aceh
kamilaazkiya2011@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan LKPD *HOTS Tasikgaus* pada koordinat cartesius di kelas VIII C SMPN 1 Bandar Dua. Salah satu cara yang dilakukan penulis untuk meningkatkan kemampuan literasi dalam proses belajar adalah menggunakan LKPD *HOTS Tasikgaus*. Selama ini LKPD yang diberikan pada peserta didik masih banyak kekurangan karena tidak dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi. “Berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative dan innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*) adalah 5 penerapan *HOTS*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp terdiri atas 4 fase yaitu : investigasi awal (*preliminary investigation*); desain (*design*); realisasi/konstruksi (*realization/construction*); fase tes, evaluasi, revisi (*test, evaluation, revision*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD *HOTS Tasikgaus* pada koordinat cartesius valid, praktis dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data dan uji coba sebanyak dua tahap. Hasil menunjukkan secara keseluruhan interpretasi kevalidan LKPD *HOTS Tasikgaus* (kertas grafik garis cartesius) mencapai 3,7 sehingga dikatakan kevalidan baik. Berdasarkan hasil observer 88,64 % meningkat pada pertemuan ke dua sebesar 92,89 %. Artinya pengembangan LKPD *HOTS Tasikgaus* mengalami peningkatan dan kategori baik sehingga LKPD *HOTS Tasikgaus* dikatakan praktis (dapat diterapkan). Sedangkan persentase aktivitas siswa dari 87,77 % meningkat menjadi 91,82 % sehingga secara keseluruhan aktivitas siswa memiliki kategori sangat baik ($80 \% \leq P_s \leq 100 \%$). Hasil uji keefektifan dilihat dari analisis hasil belajar siswa menggunakan LKPD menunjukkan 86 % siswa tuntas secara klasikal sehingga dapat dikatakan LKPD *HOTS* efektif. Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap semua komponen pertanyaan mencapai 91,66 % termasuk kategori baik karena $\geq 80 \%$. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa LKPD *HOTS Tasikgaus* telah memenuhi kriteria keefektifan. Ini menunjukkan pengembangan LKPD *HOTS Tasikgaus* untuk menumbuhkan kecakapan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi koordinat cartesius di kelas VIII C layak digunakan oleh guru SMP, mudah digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci : LKPD, HOTS, Tasikgaus

Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi. Dalam proses pembelajaran guru harus mengintegrasikan 4 hal : 4C, HOTS, Literasi dan Karakter, ini tertuang dalam RPP kurikulum 2013 revisi 2017. Peserta didik yang dapat melaksanakan kegiatan literasi maksimal dapat mengembangkan karakter dan meningkatkan proses belajar tingkat tinggi. “Kurikulum 2013 menjadi bagian integral dalam penguatan pendidikan karakter, kecakapan literasi dan *HOTS*”, (Dikdasmen, 2018)

Hal inilah yang sebenarnya dituju pada kurikulum 2013 bukan hanya sekedar transfer materi. Salah satu cara yang dilakukan penulis untuk meningkatkan

kemampuan literasi dalam proses belajar adalah menggunakan LKPD *HOTS* Tasikgaus. Guru perlu melakukan pengembangan literasi bukan hanya ketika siswa mampu membaca, menulis dan berhitung tetapi upaya guru melakukan literasi dengan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik *Higher Order Thinking Skills* untuk melihat kemampuan literasi siswa dengan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja akan tetapi membutuhkan kemampuan lain yang lebih tinggi seperti kemampuan berpikir kritis serta kreatif.

Seperti tertuang dalam RPP kurikulum 2013 metode yang diterapkan guru adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik. Lembar Kerja Peserta Didik *Higher Order Thinking Skills* (LKPD *HOTS*) adalah lembaran lembaran yang berisi langkah atau petunjuk untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kecakapan literasi. Selama ini LKPD yang di berikan pada peserta didik masih banyak kekurangan karena tidak dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi. “ Berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative dan innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*) adalah 5 kompetensi penerapan *HOTS* “, (Kemendikbud , 2018:2)

Materi yang di ajarkan adalah koordinat kartesius. Materi koordinat kartesius adalah bagian dari ilmu matematika di bidang geometri. Titik pada sebuah bidang dapat di nyatakan dengan garis bersilangan yaitu OX (*sumbu -x*) dan OY (*sumbu - y*). Titik potong kedua garis di sebut titik pusat (*sumbu koordinat*). Sumbu sumbu koordinat membagi bidang kedalam empat daerah yang di sebut *kuadran*. Setiap titik dalam bidang koordinat berkorespondensi satu dan hanya satu pasangan berurutan koordinat titik di sebut sebagai *koordinat kartesius*.

Latar belakang digalakkannya pengembangan LKPD *HOTS* karena rendahnya kemampuan peserta didik Indonesia dalam survey yang dilaksanakan oleh benchmarking internasional seperti PISA dan TIMSS. Belajar berpikir kritis tidak langsung seperti belajar tentang materi, tetapi belajar bagaimana cara berpikir kritis dalam penggunaannya untuk memecahkan masalah saling berkaitan satu sama lain.

Kenyataan di lapangan, soal-soal cenderung lebih banyak menguji aspek ingatan. Banyak buku yang menyajikan materi dengan mengajak peserta didik belajar aktif, sajian konsep sangat sistematis, tetapi sering diakhiri soal evaluasi yang kurang melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Melatih peserta didik untuk terampil ini dapat dilakukan guru dengan cara menggunakan LKPD *HOTS* Tasikgaus yang sifatnya mengajak peserta didik berpikir dalam level analisis, evaluasi dan mengkreasi. Agar LKPD *HOTS* yang ditulis dapat menuntut berpikir tingkat tinggi, diberikan dasar pertanyaan (stimulus) yang berbentuk sumber/bahan bacaan seperti: teks bacaan, paragraf, teks dramagambar, grafik, foto, rumus, tabel, daftar kata/symbol, contoh, peta, film, atau suara yang direkam.

Maka dari itu yang menjadi rumusan masalah adalah; (1) Bagaimana mengembangkan LKPD *HOTS* Tasikgaus pada materi koordinat kartesius di kelas VIII C, (2) Apakah pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus meningkatkan kemampuan literasi dan kemampuan berpikir tinggi. Dari rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan LKPD *HOTS* Tasikgaus serta meningkatkan kemampuan literasi dan kemampuan berpikir tinggi.

Metode

Metode penelitian pengembangan yang digunakan penulis mengacu pada model yang di kemukakan oleh Plump. “ model Plump terdiri atas 4 fase yaitu : investigasi awal (*preliminary investigation*) ; desain (*design*); realisasi/kontruksi (*realization/construction*); fase tes,evaluasi,revisi (*test, evaluation,revision*)“ , (Plomp, 2010 : 22)Uji coba penelitian ini di kelas VIII C SMPN 1 Bandar Dua, dengan jumlah siswa 28 orang. Hasil uji coba penelitian akan di analisis dan di revisi sehingga menghasilkan sebuah produk final LKPD *HOTS* (*prototipe final*)

a. Fase Investigasi Awal (*preliminary investigation*)

Kegiatan awal pada fase ini adalah : 1) analisis kurikulum ; 2) analisis siswa ; 3) analisis materi ; 4) analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Penelitian yang di kembangkan adalah mengembangkan LKPD *HOTS* Tasikgaus yang bertujuan menghasilkan LKPD *HOTS* Tasikgaus untuk menumbuhkan kecakapan literasi serta kemampuan berpikir tingkat tinggi.

b. Fase Desain (*design*)

Pada fase ini penulis merancang LKPD *HOTS* untuk menghasilkan produk pada materi koordinat kartesius. Adapun langkah langkah yang di tempuh untuk merancang LKPD *HOTS*: 1) menyusun LKPD *HOTS* ; 2) LKPD *HOTS* di kembangkan dengan mengintegrasikan kemampuan berpikir Bloom dalam ranah menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6) ; 3) instrumen penelitian berupa validasi LKPD , lembar observasi dan angket.

c. Fase Realisasi / Kontruksi (*realization / construction*)

Fase ini penulis menyiapkan produk LKPD *HOTS*, lembar validasi, lembar observasi dan angket.

d. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi (*Test, Evaluation, Revision*)

Fase ini mengevaluasi produk pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus. Produk pengembangan ini berkualitas apabila telah memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Validasi LKPD *HOTS* Tasikgaus oleh validator, kemudian di revisi validator lalu di ujicoba terhadap peserta didik. Validasi di lakukan oleh 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media. Lembar validasi berisi tentang aspek format, aspek isi dan aspek bahasa untuk mengukur kevalidan LKPD *HOTS*. Hasil validasi di jadikan acuan untuk menganalisis nilai dari kevalidan LKPD *HOTS* Tasikgaus. Hasil analisis menghasilkan LKPD kemudian di revisi lagi dan di lanjutkan uji coba lapangan. Penskoran kevalidan di lakukan dengan menggunakan skala likert 5 seperti tabel di bawah ini :

Tabel skor kevalidan LKPD

Skor	Kualitas LKPD HOTS
>4,20 – 5,00	Sangat Valid
>3,40 – 4,20	Valid
>2,60 – 3,40	Kurang Valid
>1,80 – 2,60	Tidak Valid
>1,00 – 1,80	Sangat Tidak Valid

(dimodifikasi Widoyoko, 2013 : 112)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan LKPD *HOTS* Tasikgaus untuk menumbuhkan kecakapan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pengembangan menggunakan model Plomp “ model Plomp terdiri atas 4 fase yaitu : investigasi awal (*preliminary investigation*); desain (*design*); realisasi/konstruksi (*realization/construction*); fase tes, evaluasi, revisi (*Test, Evaluation, Revision*)“ , (Plomp, 2010 : 22)

a. Hasil fase investigasi awal

Kegiatan awal pada fase ini adalah : 1) analisis kurikulum : SMPN 1 Bandar dua menggunakan kurikulum 2013, akan tetapi kebanyakan proses mengajar masih berpusat pada guru ; 2) analisis siswa : analisis siswa kelas VIII C sering menggunakan LKPD *HOTS* hal ini di gunakan untuk merancang pengembangan ; 3) analisis materi : materi yang di ajarkan koordinat kartesius hal yang sangat mudah tidak ada *HOTS* ; 4) analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran : merancang LKPD *HOTS* untuk menumbuhkan kecakapan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian yang di kembangkan adalah mengembangkan LKPD *HOTS* Tasikgaus (kertas grafik garis kartesius) yang bertujuan menghasilkan LKPD *HOTS* Tasikgaus (kertas grafik garis kartesius) untuk menumbuhkan kecakapan literasi serta kemampuan berpikir tingkat tinggi.

b. Hasil Fase Desain (*design*)

Kegiatan yang dilakukan pada fase ini merancang LKPD *HOTS* Tasikgaus . LKPD untuk 2 pertemuan. LKPD sesuai dengan KD 3.2 menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat kartesius yang di hubungkan dengan masalah kontekstual. LKPD di buat semenarik mungkin yang di dalamnya terdapat beberapa komponen seperti : cover, nama kelompok, petunjuk, tujuan dan langkah pengerjaan. Kalimat dalam LKPD menggunakan kalimat dan bahasa untuk melihat kecakapan literasi dan kemampuan tingkat tinggi.

c. Hasil Fase Realisasi / Kontruksi (*Realization/ Contruction*)

Fase ini menghasilkan hasil rancangan LKPD *HOTS* Tasikgaus (kertas grafik garis cartesius). Menghasilkan semua komponen yang di sebutkan dalam fase desain. LKPD di kembangkan sebanyak 1 bab dengan 2 IPK dengan memunculkan literasi dan indikator berpikir tingkat tinggi siswa. Pada fase ini juga menghasilkan rancangan desain lembar validasi, lembar observasi dan angket. Lembar validasi LKPD di rancang sesuai syarat diktatik , kontekstual dan teknik.

d. Hasil Fase Tes, Evaluasi dan Revisi (*Tes, Evaluasi dan Revisi*)

Pada fase ini yang di lakukan adalah memvalidasi LKPD *HOTS* Tasikgaus (kertas grafik garis cartesius) oleh 2 validator . Penulis menyerahkan LKPD *HOTS* Tasikgaus (kertas grafik garis cartesius) yang sudah di kembangkan pada validator untuk di revisi. LKPD di kembangkan sebanyak 1 bab dengan 2 IPK dengan memunculkan literasi dan indikator berpikir tingkat tinggi siswa. Instrumen penelitian lainnya lembar observasi dan angket juga di serahkan kepada validator untuk di revisi. Adapun saran dari validator : 1) kalimat bahasa lebih menunjukkan literasi ; 2) kalimat soal perlu di perbaiki agar terlihat *HOTS*nya. Adapun saran validator terhadap lembar validasi LKPD aspek yang di nilai pada bagian isi harus di ganti agar lebih spesifik. Berdasarkan hasil analisis data menunjukan bahwa secara keseluruhan interpretasi kevalidan LKPD *HOTS* Tasikgaus (kertas grafik garis cartesius) mencapai 3,7 sehingga di katakan kevalidan baik hanya perlu revisi sedikit. Kemudian di uji cobakan pada peserta didik kelas VIII C.

I. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Indikator Penilaian	Penilaian Validator	
		I	II
I	Aspek Kelayakan Isi		
	1. Kelengkapan Materi	4	4
	2. Kesesuaian Pengembangan Materi dengan KD	4	4
	3. Kedalaman materi	4	4
	Rata rata	4	4
	AI	4	
II	Penggunaan Bahasa		
	1. Ketepatan tata bahasa	4	4
	2. Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa	3	3
	3. Kebakuan istilah ilmiah	4	4
	Rata rata	3.67	3.67
	AI	3.67	
III	Format komponen		
	1. SK, KD, Alokasi waktu	4	4
	2. Pengantar pembelajaran	3	4
	3. sistematika sajian materi	4	3
	Rata rata	3.67	3.67
	AI	3.67	
	Rata rata keseluruhan	3.78	

II. hasil Validasi Ahli media

No	Indikator Penilaian	Penilaian Validator	
		I	II
I	Penyajian Komponen		
	1. sistematika penyajian materi	4	4
	2. kesesuaian/ ketepatan gambar dengan materi	4	4
	3. penyajian gambar LKPD <i>HOTS</i>	4	4
	Rata rata	4	4
	AI	4	
II	Kelengkapan Komponen		
	1. SK, KD, Alokasi waktu	3	3
	2. Konsep <i>HOTS</i> dalam LKPD	4	4
	3. Pengantar pembelajaran	3	3
	Rata rata	3.33	3.33
	AI	3.33	
III	Kegrafikan		
	1. Penampilan dan Tata letak cover	4	4
	2. Cover LKPD <i>HOTS</i> Menggambarkan materi	4	4
	3. Karakteristik size dan font isi LKPD	4	4
	4. Penampilan dan tata letak unsur pada isi LKPD	4	4
	5. Kreatif dan dinamis	4	4
	Rata rata	4	4
	AI	4	
	Rata keseluruhan	3.77	

Hasil Uji Coba

Berikut beberapa foto aktivitas siswa mengerjakan LKPD *HOTS*



Gambar 1. Siswa berdiskusi kelompok

Berikut ini merupakan salah satu tampilan LKPD yang telah di validasi oleh validator.

LKPD HOTS

René Descartes (1596 - 1650)

Koordinat Cartesius

"The Father of Modern Philosophy"

KD 3.2 menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat cartesius yang di hubungkan dengan masalah kontekstual

Indikator

Mendeskripsikan langkah-langkah menentukan jarak dua buah titik dalam bidang cartesius

Menentukan jarak antar dua titik

LEMBAR PERBAIKAN, PENYEMPURNAAN, DITIDAK

Mutakhir Memikirkan
Sebuah
Deripada Sebuah
Yakinkan

Nama Kelompok :
Anggota :
1. :
2. :
3. :
4. :
5. :

Tujuan :

1. Siswa dapat meningkatkan literasi dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi
2. Siswa dapat menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat cartesius
3. Siswa dapat menghubungkan titik pada koordinat cartesius

Petunjuk

1. Baca dan pahami perintah dalam soal.
2. Diskusikan dengan teman sekelompokmu untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diajukan.
3. Jika ada yang kurang jelas, tanyakanlah kepada guru matematikamu.

Kegiatan

1. Gunakan kertas grafik untuk menghubungkan titik titik
2. Hubungkan titik pada koordinat cartesius A (0,6); B (-2,-3); C (-3,0); D (-3,-4); E (2,-3); F (4,0); G (2,3) sehingga membentuk 2 bidang
3. Bidang apakah yang terbentuk ?
4. Bandingkan jarak antara bidang pertama dengan bidang ke dua
5. Apa yang dapat kamu simpulkan

SILAHKAN BERKERJA

Gambar 2. Perbaikan tampilan LKPD

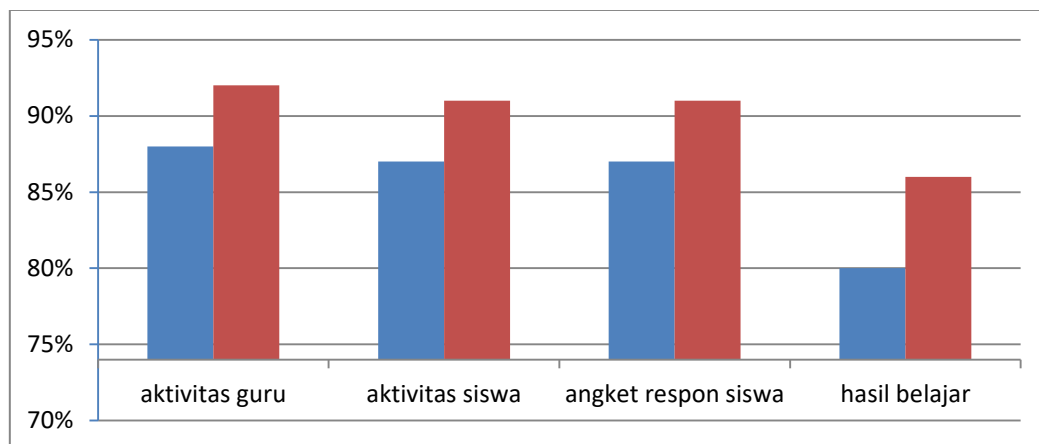
Hasil uji coba di lapangan kelas VIII c yang terdiri dari 28 siswa. Uji coba di lakukan 2 kali pertemuan dengan memberikan LKPD yang memuat KD 3.2 menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat cartesius yang di hubungkan dengan masalah kontekstual. Kegiatan uji coba lapangan di laksanakan untuk mengetahui keefektifan LKPD *HOTS* Tasikgaus yang di kembangkan. Pada setiap uji coba terdapat 3 observer yang mengamati aktivitas guru dan siswa dari mulai pembelajaran sampai pembelajaran selesai. Setiap observer mengamati 2 kelompok , dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik sehingga terdapat 6 kelompok dalam satu kelas.

Observer harus mengisi kotak kotak yang ada pada lembar observasi aktivitas siswa. Pengamat memberi tanda cek list (\checkmark) pada kolom yang sesuai kategori dominan

yang muncul setiap 5 menit. Adapun kategori pengamatan aktivitas siswa :1) mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru / teman ; 2) literasi LKPD ; 3) berdiskusi ; 4) perilaku siswa yang tidak relevan seperti melamun dan lain lain kategori pengamatan. Lembar validasi di analisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil uji coba kepraktisan LKPD *HOTS* Tasikgaus dilihat dari lembar observasi oleh observer menilai aktivitas guru mengajar di kelas . Hal ini berdasarkan hasil observer 88,64 % meningkat pada pertemuan ke dua sebesar 92,89 %. Artinya pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus mengalami peningkatan dan katagori baik sehingga LKPD *HOTS* Tasikgaus dikatakan praktis (dapat di terapkan). Sedangkan persentase aktivitas siswa dari 87,77 % meningkat menjadi 91,82 % sehingga secara keseluruhan aktivitas siswa memiliki kategori sangat baik ($80 \% \leq P_s \leq 100 \%$).

Hasil uji keefektifan di lihat dari analisis hasil belajar siswa menggunakan LKPD menunjukkan 86 % siswa tuntas secara klasikal sehingga dapat dikatakan LKPD *HOTS* efektif . Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap semua komponen pertanyaan mencapai 91,66 % termasuk kategori baik karena $\geq 80 \%$. Dari hasil dapat di simpulkan bahwa LKPD *HOTS* Tasikgaus telah memenuhi kriteria keefektifan. Pembahasan di atas menunjukkan LKPD *HOTS* Tasikgaus untuk menumbuhkan kecakapan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi koordinat cartesius di kelas VIII C layak di gunakan oleh guru SMP , mudah di gunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perbandingan hasil uji coba tahap satu dan tahap dua di sajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 3. Perbandingan hasil uji coba tahap 1 dan tahap 2

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “ pengembangan instrumen assessment higher order thinking skill (*hots*) pada lembar kerja peserta didik kelas VII SMP” (nisa dkk, 2018). Hasil uji coba penelitian menunjukkan rata rata persentase 90% dengan kriteria sangat baik sehingga LKPD *HOTS* layak dan siap di gunakan sebagai bahan ajar. Bahan ajar yang telah dikembangkan melalui validator mencapai standar kelayakan di gunakan untuk peserta didik. Respon guru terhadap LKPD rata- rata 80% (sangat baik), respon peserta didik terhadap LKPD *HOTS* 87 % (sangat baik). Jadi penelitian sebelumnya telah terbukti LKPD *HOTS* pada materi perbandingan siap di pakai sebagai bahan ajar.

Hasil penelitian lainnya terdahulu dengan judul “ pengembangan LKS matematika berorientasi *scientific approach* untuk menumbuhkan kemampuan *HOTS* pokok bahasan trigonometri pada siswa kelas X “ (wardani dkk, 2017 : 1-12) berdasarkan hasil analisis data di peroleh persentase ketuntasan klasikal tes hasil belajar siswa 90%, persentase aktivitas siswa 2 kali pertemuan meningkat dari 79% menjadi 83,4 %. Sedangkan respon siswa positif terhadap semua komponen pertanyaan dengan rentang 76% hingga 86 %. Dari penelitian wardani dkk dapat di simpulkan pengembangan LKS matematika berorientasi *scientific approach* untuk menumbuhkan kemampuan *HOTS* pokok bahasan trigonometri pada siswa kelas X efektif dan praktis dapat di gunakan.

Simpulan

Pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus pada koordinat cartesius untuk menumbuhkan kecakapan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi telah di laksanakan. Penelitian ini menggunakan model Plomp yang terdiri dari 4 fase yaitu; investigasi awal (*preliminary investigation*); desain (*design*); realisasi/konstruksi (*realization/construction*); fase tes,evaluasi, revisi (*Test, Evaluation, Revision*). Hasil validasi LKPD *HOTS* Tasikgaus menunjukkan 3,7 sehingga dapat di katakan LKPD *HOTS* Tasikgaus menunjukkan kategori interpretasi valid. Berdasarkan hasil observer persentase aktivitas guru 88,64 % meningkat pada pertemuan ke dua sebesar 92,89 %. Artinya pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus mengalami peningkatan dan katagori baik sehingga LKPD *HOTS* Tasikgaus dikatakan praktis (dapat di terapkan). Sedangkan persentase aktivitas siswa dari 87,77 % meningkat menjadi 91,82 % sehingga secara keseluruhan aktivitas siswa memiliki kategori sangat baik ($80 \% \leq P_s \leq 100 \%$). Hasil uji keefektifan di lihat dari analisis hasil belajar siswa menggunakan LKPD menunjukkan 86 % siswa tuntas secara klasikal sehingga dapat dikatakan LKPD *HOTS* efektif . Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap semua komponen pertanyaan mencapai 91,66 % termasuk kategori baik karena $\geq 80 \%$.

Dari hasil dapat di simpulkan bahwa LKPD *HOTS* Tasikgaus telah memenuhi kriteria keefektifan. Jadi kesimpulan pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus untuk menumbuhkan kecakapan literasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi koordinat cartesius di kelas VIII C layak di gunakan oleh guru SMP , mudah di gunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai saran masukan untuk pengembangan LKPD *HOTS* Tasikgaus pada koordinat cartesius membutuhkan kesiapan yang benar benar bisa di aplikasi saat uji coba lapangan dan membutuhkan waktu yang konsentrasi untuk membuat LKPD *HOTS* terfokus. Perencanaan yang matang akan membuahkan hasil 100%. Setiap guru ketika mengajar sebaiknya menggunakan LKPD *HOTS* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru bisa membuat versi LKPD *HOTS* dalam bentuk lain dan materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Ariyana, Pudjiastuti, Bestary dan Zamroni (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*, Jakarta : Kemendikbud
- As'ari dkk (2017) *Matematika SMP Kelas VIII Edisi Revisi*, Jakarta : Kemendikbud
- Nisa, Widyastuti dan Hamid. (2018) *Pengembangan Instrumen Assessment Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Lembar Kerja Peserta Didik Kelas VII SMP*. Prosiding Seminar 2018 Prodi Pendidikan Matematika Radenintan ac.id. Vol 1 (2); hlm 543 – 555
- Plomp, Tjeerd (2010). *Educational Design Research : An Introduction dalam Tjeerd Plomp and Nieveen Nieveen (Ed). An Introduction to Educational Design Research (p : 9-35)* Netherland in [www.slo.nl / Organisatie / International / publications](http://www.slo.nl/Organisatie/International/publications).
- Satgas GLS, D.D (Edisi II 2018). *Strategi Literasi Dalam Pembelajaran di SMP*, Jakarta : Kemendikbud.
- Wardani, Hobri dan Oktavianingtyas Ervin (2017) *Pengembangan LKS Matematika Berorientasi Scientific Approach Untuk Menumbuhkan Kemampuan HOTS Pokok Bahasan Trigonometri Pada Siswa Kelas X*. Kadikma, Jurnal Unej ac.id Vol 8. No 2, hlm 1 – 12
- Widayana, Wayan (2017). *Modul Penyusunan Soal HOTS*, Jakarta : Kemendikbud
- Widoyoko, E.P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Belajar

Budaya Tat Twam Asi Berorientasi Angsa untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Bangsa

I Gede Ardana, S.Pd.SD, M.Pd.

SDN Munduk Bestala, Buleleng, Bali
igedeardana918@gmail.com

Abstrak

Kebudayaan Indonesia penuh diwarnai dengan nilai-nilai kebangsaan yang tinggi menjadi pedoman hidup bagi masyarakat dari anak-anak sampai dewasa untuk menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara untuk menciptakan religius, gotong royong, kemandirian, nasionalisme, maupun integritas. Semakin menghilangnya budaya Indonesia ini berakibat pada kebiasaan anak-anak sudah mengarah kehidupan tidak berbudaya dalam diri anak yang bermuara lemahnya karakter di kalangan anak-anak. Melihat fenomena tersebut perlunya usaha nyata dalam implementasi program sekolah/kelas, dalam hal tersebut tulisan ini bertujuan untuk menyampaikan hasil pengalaman berupa usaha riil yang dilakukan guru di sekolah dalam meningkatkan perbaikan karakter anak-anak bangsa. Salah satu upaya yang dilakukan dengan membudayakan *Tat Twan Asi* (itu/dia adalah kamu) berorientasi Angsa (Angguk, senyum, sapa, salam) dalam kehidupan keseharian anak-anak yang menumbuhkan rasa kebijaksanaan. Dengan menganggap orang lain adalah dirinya sendiri maka anak-anak akan berbuat, berkata, berpikir dengan penuh kehati-hatian agar tidak menyakiti orang lain. Memperlakukan orang lain seperti memperlakukan dirinya sendiri dengan penuh senyuman, sapaan, anggukan serta salam doa yang menandakan persahabatan sejati didasari hati nurani yang bersih sehingga dapat menumbuhkan nilai karakter bangsa.

Kata kunci : *tat twam asi; angsa; karakter*

Pendahuluan

1. Latar Belakang

Seiring dengan arus globalisasi yang telah masuk dalam seluruh relung kehidupan, pembangunan karakter dirasa mendesak untuk dikaji dan diimplementasikan di sekolah. Nilai-nilai karakter yang luhur tergerus oleh arus globalisasi, utamanya kesalahan dalam memahami makna kebebasan sebagai sebuah demokrasi dan rendahnya filosofi teknologi. Kemajuan teknologi adalah pisau mata dua, di satu sisi memberikan kemudahan bagi umat manusia, di sisi lain memberi dampak negatif jika disalahgunakan.

Sesuai dengan kondii riil bangsa Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain, yakni aspek korupsi dan praktek tak etis, Indonesia berada di peringkat 49 dari 49 negara (Barnawi, 2015:16). Ini pertanda bahwa karakter bangsa Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara lain. Untuk itu bagi pendidik, pendidikan karakter membantu pendidik dalam mempersiapkan masa depan anak dengan meningkatkan rasa religius, kepedulian, hormat, santun, gotong royong, mandiri, integritas, dan nasionalis.

Bertitik tolak pada permasalahan tersebut, perlunya penanganan serius dengan berbagai metode dan pendekatan dalam merancang program sekolah yang berbudaya sesuai kearifan lokal yang menekankan pada peningkatan karakter bangsa. Setiap

program sekolah baik intra maupun ekstra selalu seiring dengan penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dapat diidentifikasi masalah bahwa rendahnya praktek etika mengingatkan para pendidik untuk fokus memandang dan menerapkan penguatan pendidikan karakter dalam semua program sekolah yang dikemas dalam sebuah budaya sekolah yang diimplementasikan di setiap kegiatan intra maupun ekstrakurikuler. Budaya sekolah yang menciptakan kenyamanan, keramahan, sopan santun yang dilandasi dengan rasa kebijaksanaan yang memandang orang lain sebagai diri kita sendiri.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana konsep budaya *tat twam asi* yang berorientasi angsa?
- 2) Nilai-nilai karakter apa saja yang bisa dikembangkan dalam pelaksanaan konsep budaya *tat twam asi*?

4. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui konsep budaya *tat twam asi* yang berorientasi angsa
- b. Untuk menentukan nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam pelaksanaan konsep budaya *tat twam asi*.

Kajian Teori

1. *Tat Twam Asi*

Sekolah wajib menyelenggarakan pendidikan selalu berorientasi pada budaya yang mencerminkan karakter bangsa. Pendidikan karakter mulai dibiasakan pada anak didik mulai hal yang sederhana secara perlahan-lahan sehingga menjadi kebiasaan yang mempengaruhi kehidupan keseharian anak di masyarakat. Budaya *tat twam asi* perlu dikembangkan menjadi budaya sekolah yang menciptakan kenyamanan, kesenangan penuh etiket. Dilihat dari arti kata, *Tat Twam Asi* terdiri dari tiga kata yang berasal dari bahasa sanskerta, yaitu *Tat* berarti itu (dia), *Twam* berarti kamu, *Asi* berarti adalah. Jadi, *Tat Twam Asi* artinya itu/dia adalah kamu/engkau, dan juga saya adalah kamu. *Tat Twam Asi* adalah kata-kata dalam filsafat Hindu yang mengajarkan kesusilaan tanpa batas (Dek Juni Setiawan, 2014). Pada dasarnya semua makhluk adalah sama, sama-sama diciptakan oleh Tuhan. *Tat twam asi* (itu adalah kamu), yaitu tidak saling menyakiti kepada semua makhluk.

Dalam Buku Widya Hindu Dharma SD Kelas 1 (Dewa Nyoman Murja, 2010:10) disebutkan bahwa setiap makhluk hidup ciptaan Tuhan harus saling mengasihi terhadap semua makhluk dengan penuh cinta kasih yang disebut *tat twam asi* artinya kamu adalah aku. Oleh karena itu sudah tentu kita dilarang untuk menyakiti sesama makhluk ciptaan-Nya.

Dalam filosofi hidup (thefilosofi.blogspot,2014) disampaikan angsa hidup berkawan, mandi bersama, tidur bersama, dan mencari makan bersama. Dalam dunia

sosiologis mereka lebih mencirikan diri sebagai masyarakat kolektif. Padahal angsa mengajarkan kita banyak hal tentang arti tata tertib, kekompakan dan pertemanan. Angsa juga melambangkan kebijaksanaan, mampu memilah dan memilih makanan dalam lumpur.

2. Pendidikan Karakter Bangsa

Tujuan program PPK adalah menanamkan nilai-nilai pembentukan karakter bangsa melalui implementasi nilai-nilai utama Gerakan Nasional Revolusi Mental (religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas), sungguh dapat mengubah perilaku, cara berpikir dan bertindak seluruh bangsa Indonesia menjadi lebih baik dan berintegritas (Doni Koesoema, dkk., 2017). Dalam matrik hasil diskusi kelompok terumpun model implementasi penguatan pendidikan karakter tahun 2017 disarankan sekolah wajib memiliki slogan/moto/label dalam pengembangan pendidikan karakter yang diimplementasikan di sekolah.

Karakter esensial merupakan karakter utama dan pertama yang harus dimiliki setiap individu akan membawa implikasi positif bagi terbangunnya karakter yang lain. Perilaku karakter terdiri dari : (1) olah pikir (cerdas, kritis, kreatif, ingin tahu, produktif, berorientasi iptek), (2) olah hati (jujur, beriman, bertaqwa, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani, rela berkorban), (3) olah rasa (peduli, ramah, santun, rapi, nyaman, saling menghargai, toleran, suka menolong, gotong royong, nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, kerja keras, beretos kerja), (4) olahraga (tangguh, bersih dan sehat, disiplin, sportif, bersahabat, kooperatif, kompetitif, ceria, gigih (Barnawi, 2015:25).

Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Budaya *Tat Twam Asi* dan Aplikasinya di Kelas

Tat twam asi merupakan budaya Bali yang dilaksanakan dalam kelas yang sekaligus mencerminkan budaya sekolah yang memanusiakan manusia atau menjadikan teman sebagai dirinya sendiri sehingga perlakuan terhadap teman bersifat kekeluargaan. Dalam keseharian siswa dibudayakan selalu menganggukkan kepalanya kepada teman atau orang lain dengan makna, setiap persoalan dikaji dengan logika disesuaikan hati nurai sehingga hasil perbuatan menjadi lebih elegan. Anggukan hendaknya diikuti dengan senyuman sehingga teman/orang lain merasa nyaman dan senang bertemu dengan kita sehingga tercipta rasa kekeluargaan. Bergaul dengan orang lain harus ada tegur sapa yang membuktikan budaya timur dengan penuh rasa kenyamanan dalam pergaulan. Begitu pula bersalaman disertai dengan pelukan yang menandakan rasa persahabatan yang erat dengan harapan dan doa. Dengan membudayakan anggukan, senyuman, sapa dan salam tercipta kenyamanan di dalam diri kita dengan rasa kekeluargaan yang bermuara berfikir positif kepada semua orang dengan memandang permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga tercipta rasa kebijaksanaan sebagai bentuk toleransi kebinnekaan di antara sesama.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan banyak hal terjadi perubahan terhadap sikap dan karakter siswa. Budaya ini difokuskan pada budaya kelas yakni anak kelas 6 berjumlah 11 orang SD Negeri Munduk Bestala tahun pelajaran 2018/2019. Di setiap awal pelajaran siswa ditanya, sudahkah melakukan anggukan, senyuman, sapaan, salam kepada teman, dan apa kegiatan positif yang sudah dilakukan terhadap teman/orang

lain. Semua siswa selalu menjawab sudah, bahkan siswa bercerita tentang yang terjadi sepanjang jalan menuju sekolah. Dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu diingatkan atau diselingi dengan pendidikan karakter yang selalu memandang teman/orang lain sebagai diri kita sendiri. Slogan *tat twam asi* selalu dipasang di dalam kelas untuk mengingatkan siswa agar memberikan anggukan, senyuman, menyapa, salam, dan menganggap teman/orang lain sebagai dirinya sendiri sehingga siswa selalu berpikir, berkata, dan bertindaklah laku yang sopan sesuai etika kepada teman/orang lain, sehingga menjadikan kebiasaan yang membudaya pada setiap gerak dan aktivitas siswa di sekolah dan di rumah. Kegiatan pembiasaan di awal pembelajaran dengan menyanyikan lagu-lagu nasional dengan suka cita, berdoa, tepuk PPK, berliterasi, dan bercerita baik guru maupun siswa tentang pengalaman di rumah atau sepanjang jalan tentang sapaan atau salam hormat pada orang lain secara bergilir setiap hari.

Guru selalu mengemas pembelajaran yang menyenangkan penuh senyuman dengan berbagai cara/metode yang terintegrasi dengan pendidikan karakter sehingga tercipta berbagai karakter seperti keberanian, kebersamaan, bekerja sama, tanggung jawab, disiplin, religius, berprestasi, peduli kawan, menghargai pendapat, mandiri, bekerja keras, rasa ingin tahu, gemar membaca, dan lain-lain.

Hasil pengamatan dan wawancara siswa sudah melakukan hal positif setiap hari seperti anggukan, senyuman, sapaan, salam, ataupun melakukan perbuatan baik kepada teman/orang lain. Di sekolah sudah mulai berkurangnya pertengkaran atau percekocokan diantara teman atau adik kelasnya. Siswa belajar dengan suka ria penuh senyum tanpa membedakan teman. Dalam pembentukan kelompok belajar di kelas juga siswa terasa nyaman-nyaman saja terlihat dari raut wajah yang selalu riang. Siswa di luar kelas menunjukkan keriaan penuh persahabatan tanpa ada batas sesama teman dan adik kelasnya. Siswa sudah mulai berpikir bijaksana dengan mampu memilih dan memilah perbuatan yang baik dan buruk dan mampu berusaha melakukan yang terbaik.

2. Pengembangan nilai pendidikan karakter dari budaya *tat twam asi*

Nilai-nilai karakter bangsa yang dapat dikembangkan budaya *tat twam asi* yakni:

a. Nilai religius

Nilai ini merupakan hasil dari olah hati. Memandang teman/orang lain sebagai dirinya sendiri (*tat twam asi*), belajar memahami perbedaan pandangan, perbedaan agama dan kepercayaan dengan penuh rasa kebijaksanaan sehingga siswa tidak mengganggu dan menghina agama lain dalam beribadah sesuai dengan keyakinannya. Bertegur sapa penuh senyuman tanpa membedakan agama merupakan bentuk perilaku yang menceminkan ketuhanan, keimanan, kejujuran, dan ketaqwaan. Begitu pula sebelum pembelajaran siswa terbiasa berdoa memohon maaf dan terima kasih pada anugrah-Nya.

b. Nasionalis

Cinta tanah air dengan kebinnekaan bisa diwujudkan melalui kegiatan sehari-hari siswa, persahabatan, persatuan tanpa membedakan teman dari berbagai ras, suku bangsa, tetap dalam suasana persahabatan dan kekeluargaan penuh kompetisi, sportivitas dalam belajar demi mengisi tujuan bangsa Indonesia. Dalam *tat twam asi* mengedepankan etika sopan santun dalam berbahasa Indonesia dengan penuh

kebanggaan menggunakan bahasa Indonesia dengan menggunakan pilihan kata sehingga tidak menyebabkan ketersinggungan.

c. Mandiri

Mandiri merupakan perilaku yang tidak tergantung kepada orang lain yang didasari dengan rasa tanggung jawab. Dalam budaya *tat twam asi* tetap mengedepankan kedisiplinan, kerja keras, tanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran siswa yang tetap berpijak pada moto “ Teman bisa, kita pasti bisa”

d. Gotong royong

Nilai luhur olahraga ini dapat diwujudkan dalam setiap aktivitas siswa baik dalam intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Kegiatan pembelajaran kooperatif juga bernafaskan kerjasama dan saling membantu atau gotong royong dalam kelompok belajar. Munculnya rasa tidak nyaman ketika siswa tidak membantu siswa lain dalam bekerja, belajar, maupun dalam kesulitan yang lain. Budaya *tat twam asi* menggugah perasaan siswa untuk selalu saling menolong yang didasari dengan jiwa kegotongroyongan dan keikhlasan hati yang selalu dihiasi dengan suasana kekeluargaan penuh anggukan, senyum, sapaan, dan salam dalam melaksanakan aktivitas. Budaya gotong royong diciptakan siswa ketika bekerja pada saat piket pagi dengan berbagi tugas dengan penuh tanggungjawab secara bersama-sama. Kebersamaan yang terjadi juga terlihat ketika siswa berbelanja di kantin dimana siswa saling berbagi makanan penuh suka dan keikhlasan.

e. Integritas

Integritas mengarah pada konsistensi dalam nilai-nilai atau tindakan-tindakan yang memiliki kepribadian yang jujur. *Tat twam asi* yang berorientasi anggukan menunjukkan adanya berpikir dengan logika yang disinkronkan dengan hati untuk mengambil suatu keputusan sehingga suara hati identik dengan kejujuran. Sikap keteladanan dan cinta kebenaran sebagai panutan kepada teman/orang lain. Kejujuran kunci utama dalam kepercayaan orang lain, untuk itu kejujuran wajib dikembangkan sejak dini. Setiap menemukan uang di lingkungan sekolah, siswa selalu menyampaikan kepada ketua kelasnya atau langsung disampaikan kepada guru. Di kelas selalu ditekankan arti sebuah cinta kebenaran. Siswa dibiasakan dalam kompetisi pembelajaran untuk selalu mengakui kekurangan atau kelemahan kita dibandingkan dengan kelompok siswa yang lain.

f. Kebijaksanaan dalam filsafat angsa

Angsa merupakan akronim dari angguk, senyum, salam dan sapa. Siswa diharapkan bertemu dengan semua orang wajib memberikan anggukan kepadanya, itu menunjukkan berpikir logis dan egois ditundukkan dengan kerendahan dan keramahan hati kita demi persahabatan dan rasa kekeluargaan. Senyuman yang manis dan indah juga membuat orang yang menerimanya dengan hati yang nyaman untuk menciptakan rasa kasih sayang penuh keikhlasan. Setiap bertemu orang lain siswa wajib mengucapkan salam baik salam yang sifatnya nasional maupun salam yang sifatnya berisi doa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. Salam berupa jabatan tangan

pun dipersilakan untuk menambah rasa keakraban. Yang lebih penting lagi bertemu dengan orang lain dengan cara menyapa, mengajak berbicara tentang tujuan atau hal lain yang dianggap penting. Siswa dilatih menyapa tamu yang datang ke sekolah dengan sapaan yang sopan santun, menanyakan maksud dan tujuan kedatangan ke sekolah sekaligus mengantar tamu untuk bertemu kepada guru, pegawai atau seseorang yang ingin dicari. Budaya yang paling penting selalu menasehati teman atau adik kelas untuk selalu bersikap ramah, sopan, santun, dan bijaksana sehingga tidak saling menyalahkan satu sama lainnya.

Binatang angsa merupakan binatang yang pandai mencari makan di dalam lumpur, sehingga secara filosofi berarti sifat kebijaksanaan. Siswa selalu diarahkan untuk bersikap bijaksana yang mampu memilih memilah persoalan dari berbagai sudut pandang sehingga diantara siswa tidak saling menyalahkan. Apabila ada pertengkaran pada adik kelasnya, siswa kelas 6 wajib melerai dan memberikan penjelasan masuk akal dengan penuh kebijaksanaan tanpa mengurangi rasa persahabatan dan tanpa membedakan teman. Guru harus menjadi teladan di sekolah terhadap sikap kebijaksanaan sehingga menjadi panutan bagi anak didik.

Simpulan

Pergeseran budaya saat ini akibat kemajuan teknologi membuat pemerintah mencanangkan Gerakan Nasional Revolusi Mental (religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas). Melihat hal tersebut perlunya budaya kelas atau sekolah untuk mendukungnya dengan menciptakan budaya lokal yang menginspirasi penguatan pendidikan karakter. Muara dari budaya lokal diciptakan *branding*/motto/slogan sekolah sebagai implementasi dari penguatan pendidikan karakter. Budaya *tat twam asi* merupakan budaya kearifan lokal Bali yang menganggap orang lain sebagai diri kita sendiri. Dengan menganggap orang lain sebagai diri kita, wajarlah kita selalu berhati-hati dalam berperilaku, berkata yang menjadikan ketersinggungan yang berakibat pada pemusuhan di antara teman sekolah yang berbeda agama, suku, ras, golongan maupun perbedaan yang lain. Dia adalah aku mencerminkan rasa instropeksi diri dalam menciptakan kenyamanan dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Untuk lebih memantapkan lagi budaya ini dikemas dalam bentuk slogan kelas/sekolah “angsa” yang merupakan akronim dari angguk, senyum, salam, sapa, dan secara filosofi angsa bermakna kebijaksanaan dimana siswa diarahkan mampu untuk menilai permasalahan dari berbagai segi/sudut pandang sehingga tidak ada rasa saling menyalahkan diantara siswa. Siswa mampu bersikap bijaksana dengan memilih dan memilah permasalahan yang dihadapi untuk diselesaikan bersama-sama.

Dengan budaya *tat twam asi* berorientasi angsa (angguk, senyum, salam, dan sapa) maka diharapkan akan mampu menumbuhkan dan meningkatkan nilai-nilai karakter bangsa yang dapat diimplementasikan siswa baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat dengan rasa kekeluargaan yang bermuara berpikir positif kepada semua orang dengan memandang permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga tercipta rasa kebijaksanaan sebagai bentuk toleransi kebinnekaan di antara sesama. Betitik tolak dari hal tersebut, disarankan budaya *tat twam asi* berorientasi angsa merupakan alternatif budaya untuk menumbuhkan bahkan meningkatkan nilai-nilai karakter bangsa.

Daftar Pustaka

Barnawi & M.Arifin.(2015). *Strategi dan Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter*:Jogyakarta.

Kumpulan Filosofi Hidup (2014) <http://thefilosofi.blogspot.com/2014/04/filosofi-angsa-belajar-kebersamaan-dan.html>.diunduh di Singaraja, 23 Juni 2018.

Koesoema.Doni.A.dkk.(2017).*Modul Pelatihan Penguatan Pendidikan Karakter*:Jakarta.

Murja, Dewa Nyoman.(2010). *Widya Hindu Dharma*:Denpasar.

Setiawan.Dek.Juni,(2014).*Penerapan Etika Pada Tat Twam Asi , Tri Hita Karana, dan Tri Kaya Parisudha*, <http://banggajadihindu.blogspot.com/2014/11/tat-twam-asi-tri-hita-karana-dan-tri.html> diunduh di Singaraja, 23 Juni 2018

Penggunaan Kartu Game Sebagai Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Di SMPN 1 Singaraja

Cokorda Istri Agung Arista Dewi

SMP Negeri 1 Singaraja
Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali
cokaristadewi@yahoo.co.id

Abstrak

Pemahaman konsep IPA dan tingkat berpikir kritis siswa di SMP Negeri 1 Singaraja masih rendah, hal ini membuktikan adanya masalah dalam pembelajaran IPA. Guru bertanggung jawab dalam meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPA. Latar belakang masalah siswa harus dikuasai guru, untuk mencari cara mengatasinya. Apakah pembelajaran dengan media kartu game dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA dan berpikir kritis siswa? Tujuan penelitian ini merancang pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menemukan sendiri konsep yang dibelajarkan dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa melalui permainan kartu game. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan penerapan kartu game dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA dan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes kognitif, dari pra-siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,18% dan ke siklus II sebesar 13,18%, mencapai nilai yang melampaui KKM (nilai KKM ≥ 75). Nilai keterampilan siswa mengalami peningkatan dari 19 pada pra-siklus dan siklus I menjadi 21 pada siklus II.

Kata kunci: *berpikir, game, kartu, kritis.*

Pendahuluan

Bagi sebagian besar siswa menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dirasakan sulit. Kesulitannya terletak pada pemahaman materi yang kompleks dan abstrak. Hal ini juga sangat dirasakan oleh siswa kelas VIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja.

Kesulitan siswa terutama pada materi klasifikasi makhluk hidup, karena pada pokok bahasan ini banyak materi yang kompleks dan pemahaman-pemahaman rumit yang harus dikuasai oleh siswa. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa sehingga berdampak pada kurang optimalnya penguasaan konsep IPA siswa dan tingkat keterampilan berpikir kritis siswa.

Penyajian materi IPA yang dianggap sulit dan membosankan disebabkan karena cara pembelajaran yang diterapkan belum melibatkan siswa secara utuh, sehingga siswa

belajar hanya menghafal, selanjutnya hapalan itu akan hilang karena kegiatan menghafal bukan hal yang mudah menurut Negoro, S.T & Harahap, B. (1984). Menurut Corey dalam Tileston, D.W. (2007) bahwa belajar adalah sebuah proses yang sangat berbeda dengan kegiatan memperhatikan.

Merupakan tanggung jawab guru untuk membuat suasana menyenangkan dan bermakna selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat terlibat total dan mampu mengeksplor pengetahuannya. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep serta berpikir kritis siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, pokok permasalahan yang akan dikaji adalah:

1. Apakah pembelajaran dengan media kartu game pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa?
2. Apakah pembelajaran dengan media kartu game pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan berpikir kritis siswa?

Bertolak dari rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai sehubungan dengan tindakan yang diberikan adalah:

1. Meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa dalam pelajaran IPA melalui pembelajaran dengan media kartu game pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPA melalui pembelajaran dengan media kartu game pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Kartu game adalah suatu kartu yang penulis rancang sendiri untuk media pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu bridge dan berisi gambar objek klasifikasi. Media ini penulis konsep dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran menerapkan suatu bentuk permainan, dengan aturan permainan sebagai berikut; 1) permainan Kartu game ini dimainkan oleh siswa dalam kelompok, 2) kartu diacak, kemudian dibagikan kepada masing masing kelompok, 3) siswa dalam kelompok mengurut kartu sesuai spesies dari anggota masing-masing kingdom, 4) permainan berakhir jika kelompok sudah selesai memasang kartu sesuai anggota spesies dari masing-masing kingdom, 5) pemenang adalah pemain yang kartunya paling dulu habis. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa

Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke dalam Sudono (2000) belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekannya. Dengan bermain akan dapat menumbuhkan kreativitas dan berpikir kritis, juga sebagai media untuk mengeksplorasi keinginan siswa, selain itu, dapat digunakan sebagai wahana untuk mentransfer ilmu pengetahuan serta dapat menimbulkan semangat dan motivasi.

Penelitian ini melibatkan penguasaan konsep IPA siswa dalam ranah kognitif. Bloom sebagaimana dikutip Sudjana (2006) menguraikan bahwa ranah kognitif terdiri atas: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengetahuan dan pemahaman merupakan ranah kognitif tingkat rendah dan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi merupakan ranah kognitif tingkat tinggi.

Berpikir dapat didefinisikan sebagai suatu proses kognitif, yaitu suatu kegiatan mental untuk memperoleh pengetahuan. Pada proses berpikir terjadi kegiatan yang kompleks, reflektif dan kreatif. Vicent Ruggiero dalam Jhonson (2006) mengartikan berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami. Berpikir adalah sebuah pencarian jawaban, sebuah pencapaian makna.

Berpikir kritis (*critical thinking*) adalah keterampilan berpikir yang menggunakan dasar menganalisis argumen dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap makna dan interpretasi. Pola berpikir ini mengembangkan penalaran yang kohesif, logis, dapat dipercaya, ringkas, dan meyakinkan Ennis (1985). Berpikir kritis merupakan proses mental yang terorganisasi dengan baik dan berperan dalam proses mengambil keputusan untuk memecahkan masalah dengan menganalisis dan menginterpretasi data dalam kegiatan inkuiri ilmiah. Pemahaman umum mengenai berpikir kritis, sebenarnya adalah pencerminan dari inkuiri ilmiah dan merupakan suatu cara untuk membangun pengetahuan.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang diseting dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja, pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 orang. Diambilnya subjek tersebut karena siswa kelas VIIA1 terdiri dari siswa yang memiliki nilai rata-rata ulangan harian di bawah KKM, yaitu ≥ 75 . Objek penelitian ini adalah pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahapan yaitu : 1) perencanaan/*planning*, 2) tindakan/*acting*, 3) observasi dan penilaian/*observing and evaluation*, dan 4) refleksi/*reflecting*. Pada tahapan perencanaan dilakukan kegiatan-kegiatan 1) merencanakan pembelajaran dengan media kartu game yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) menyiapkan kartu game, 3) menyiapkan LKS., 4) menyusun tes tulis, 5) menyusun rubrik keterampilan. dan melaksanakan proses pembelajaran. Observasi dan evaluasi pada penelitian ini mencakup evaluasi siklus, evaluasi pemahaman konsep IPA dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil observasi/evaluasi dilakukan analisis terhadap ketuntasan baik individual maupun klasikal yang dijadikan dasar dan bahan pertimbangan di dalam melakukan refleksi pada akhir setiap siklus. Tujuan refleksi adalah untuk melihat kekurangan dan kelebihan pada setiap tindakan yang dilakukan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan selanjutnya, hal ini juga untuk menekan kelemahan-kelemahan yang ada agar seminimal mungkin.

Data-data yang telah terkumpul, dalam hal ini data dalam bentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis kualitatif untuk kemudian dideskripsikan secara kualitatif

berdasarkan nilai rata-rata. Beberapa formula statistik yang digunakan diantaranya adalah:

Data pemahaman konsep siswa meliputi:

a. Formula untuk menentukan nilai rata-rata, $Me = \frac{\sum Xi}{n}$, Dimana Me = rata-rata, Xi = nilai subjek ke-i dan n = banyak subjek.

b. Formula untuk menentukan ketuntasan, $T = \frac{\sum X_T}{n} \times 100\%$, dimana T = Ketuntasan, XT = nilai anak yang tuntas, n = jumlah anak

Keterampilan Siswa

Formulasi untuk keterampilan Siswa

Sesuai instrumen yang digunakan dalam menilai keterampilan siswa, diperoleh skor maksimal ideal $5 \times 5 = 25$, skor minimal idealnya $1 \times 5 = 5$, Mean idealnya 15, dan SD idealnya 5.

Tabel 1 Klasifikasi interval keterampilan siswa

No	Interval Keterampilan	Kualifikasi
1	$\bar{X} > 24$	Sangat baik
2	$18 < \bar{X} \leq 24$	Baik
3	$12 < \bar{X} \leq 18$	Cukup
4	$6 < \bar{X} \leq 12$	Rendah
5	$\bar{X} \leq 6$	Sangat Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ringkasan hasil penelitian, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan hasil penelitian

Objek Pengamatan	Uraian	Kegiatan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus 2
b. Ranah Pengetahuan	Rata-rata	77,33	79,67	90,17
	Ketuntasan Klasikal	76 %	78 %	100 %
	Keterangan	Belum Tuntas	Tuntas	Tuntas
c. Ranah Keterampilan	Rata-rata	19	19	21
	Kategori	Baik	Baik	Baik

Dengan melihat data pada tabel dan dengan membandingkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, pembelajaran dengan media kartu game dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA dan keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes kognitif dengan rata-rata nilai siswa pada pra-siklus sebesar 77,33 dan siklus I sebesar 79,67. Mengalami peningkatan sebesar 3,03% dan siklus II sebesar 90,17. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,18%. Penerapan media kartu game dapat dikatakan sangat efektif dan sangat baik, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa mencapai nilai yang melampaui KKM (nilai KKM ≥ 75). Untuk ketuntasan belajar secara klasikal mengalami kenaikan dari pra-siklus ke siklus I sebesar 2% (dari 76% menjadi 78%), ketuntasan pada siklus II sebesar 100%, dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 22%. Juga melampaui indikator ketuntasan klasikal yaitu 85%. Peningkatan keterampilan siswasetelah mengikuti pelajaran IPA dengan media kartu game dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 19 pada pra-siklus dan siklus I menjadi 21 pada siklus II.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media kartu game dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa. Melalui permainan kartu game, siswa diberi kesempatan untuk beraktivitas dengan menyenangkan, memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga minat siswa dalam pelajaran IPA meningkat. Sanaky dalam Siti Amanah (2016), ini merupakan salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar. Sumantridalam Siti Amanah (2016), salah satu motivasi intrinsik adalah minat. Minat dipandang mewakili faktor motivasi yang spesifik bagi materi pelajaran. Jika seseorang memiliki minat belajar IPA, maka ia akan menunjukkan tingkah laku seperti menginginkan materi IPA yang lebih banyak, secara sukarela mencarinya, dan bahkan mengulanginya. Dengan demikian konsep-konsep dalam pembelajaran IPA dapat dipahami dan tingkat berpikir kritis siswa menjadi terlatih dan meningkat.

Berdasarkan konsep yang dibaca dari buku, dan dengan selalu bekerja sama dalam menemukan anggota kelompok dari masing-masing kingdom dengan mengkomunikasikan gagasan-gagasannya sehingga siswa dapat membangun konsep-konsep dengan mengaitkan pengalaman yang di dapat pada saat melakukan kegiatan dengan pengetahuan teori yang dimiliki (dari hasil membaca buku), tanpa terlepas dari peran guru sebagai motivator dan fasilitator.

Sewaktu melakukan kegiatan, siswa dilatih untuk mengamati, mengaplikasikan pengetahuan, mengkomunikasikan temuan bersikap jujur dalam merekam data faktual, tekun dalam menyelesaikan tugas, terbuka pada kebenaran ilmiah dan selalu mendahulukan kebenaran yang diperoleh dengan cara dan metode ilmiah, kritis dalam menanggapi setiap preposisi/pernyataan/pendapat, dan kreatif.

Penelitian ini menunjukkan siswa sangat antusias dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh siswa, dengan perekaman data atau informasi yang sangat lengkap, aktivitas dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas sangat baik, dapat dilihat dari hampir semua siswa ingin menyampaikan pendapat. Tanggapan terhadap masalah yang diajukan dalam diskusi kelas tidak hanya diberikan oleh kelompok yang melakukan tugas presentasi tetapi juga diberikan oleh kelompok lain membantu kelompok yang sedang presentasi. Penggunaan media kartu game pada

materi klasifikasi makhluk hidup sangat membantu guru dalam mengarahkan siswanya untuk dapat memahami contoh-contoh yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Tampak kegiatan yang dilakukan sangat melatih kemampuan berpikir siswa.

Seluruh siswa berpikir dan mengeksplor seluruh kemampuannya, berpikir diperlukan oleh setiap individu untuk menghadapi suatu permasalahan. Melalui berpikir kritis, seseorang dapat mengatur, menyesuaikan, mengubah, atau memperbaiki pikirannya sehingga siswa dapat bertindak lebih cepat. Orang yang berpikir kritis akan berpikir dan bertindak secara normatif, siap bernalar tentang sesuatu yang mereka lihat, dengar, atau pikirkan.

Pentingnya melatih berpikir secara kritis disebabkan karena berpikir kritis merupakan proses dasar yang memungkinkan siswa menanggulangi dan mereduksi ketidakpastian di masa datang. Keterampilan berpikir kritis yang dimiliki siswa sangat membantu siswa dalam menentukan informasi yang penting didapatkan, diubah, atau ditransformasi dan dipertahankan. Pengalaman bermakna yang melibatkan berpikir kritis dapat membantu siswa: (1) membuat keputusan yang didasarkan pada evaluasi komponen-komponen yang terlibat, (2) menentukan validitas simpulan, keyakinan, dan opini yang dinyatakan orang lain, (3) melihat keyakinan, perasaan, sikap, dan pemikirannya sendiri yang berkaitan dengan situasi yang ada, dan (4) membiarkan siswa untuk memperkuat gagasan dan keyakinannya serta menentukan sendiri nilai-nilai yang akan dihayatinya.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang memberi penekanan pada keterampilan berpikir yaitu: 1) belajar lebih ekonomis, artinya bahwa apa yang diperoleh dari proses pembelajaran akan bertahan lama dalam benak siswa, 2) cenderung menambah semangat belajar, gairah belajar (antusias) baik pada guru maupun siswa, 3) siswa diharapkan mempunyai sikap ilmiah, dan 4) siswa mempunyai keterampilan memecahkan masalah, baik pada saat pembelajaran di kelas maupun dalam menghadapi permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari Redhana dalam Setia Budi (2009)

Dari catatan peneliti dan observer didapatkan data tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung dan solusi pemecahannya: (1). Pada siklus I, tampak beberapa siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Solusinya dengan cara memberi bimbingan pada kelompok yang lamban dalam menyelesaikan tugasnya. (2) Ada Beberapa anak belum memahami konsep yang dipelajari. Solusi pemecahan masalah yaitu mengadakan pengulangan materi (review materi) saat refleksi pembelajaran. (3). Ada beberapa orang siswa tampak masih kebingungan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Solusi yang diberikan yaitu dengan memberi tuntunan berupa mengulang pertanyaan dengan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa. Dari hasil refleksi pada siklus I, sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan berupa penekanan-penekanan yang harus dilakukan siswa dan diberikan lebih banyak bimbingan dan menuntun dalam kegiatan.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran, tampak siswa aktif melakukan kegiatan belajar sesuai dengan tahapan-tahapan keterampilan, kegiatan melaksanakan investigasi, membuat analisis, membahas data/informasi yang diperoleh, mengajukan solusi-solusi terhadap masalah-masalah yang dihadapi, membuat kesimpulan, menyusun laporan, dan mempresentasikan laporannya di depan kelas. Semua kegiatan belajar ini dilaksanakan dalam kelompok.

Guru memberikan perhatian-perhatian dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada siswa, memberi pujian pada siswa yang mampu menyelesaikan secara benar, menuntun siswa yang kurang mampu dalam pelajaran. Lebih banyak menekankan pada contoh-contoh agar siswa mudah mengerti materi pelajaran tersebut. Memformulasikan pertanyaan-pertanyaan yang mudah dimengerti siswa.

Secara umum, peranan guru dalam pembelajaran ini adalah membimbing siswa dalam permainan kartu, mengerjakan LKS, melaksanakan investigasi, menyusun laporan, dan menyajikan laporan atau presentasi kelas. Di samping itu, pada saat diskusi kelas, guru memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep siswa. Satu hal yang juga dilakukan guru dalam pembelajaran ini adalah guru menyajikan konsep-konsep IPA dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Penggunaan pertanyaan merupakan suatu hal yang esensial sebagai panduan dalam penemuan, dan dapat memfasilitasi siswa belajar lebih. Gulo (2002) menguraikan bahwa bertanya memiliki peran untuk membantu siswa berpikir kritis.

Berpikir kritis adalah proses terorganisasi yang melibatkan proses mental yang menyangkut di dalamnya pemecahan masalah, pengambilan keputusan, menganalisis, dan aktivitas inkuiri ilmiah, Ennis (1985). Jhonson (2006) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah aktivitas mental sistematis yang dilakukan oleh orang-orang dengan pikiran terbuka untuk memperluas pemahaman mereka. Schaferman (1991) menyatakan bahwa berpikir kritis dimaksudkan sebagai berpikir yang benar dalam pencarian pengetahuan yang relevan dan reliabel tentang realita dunia. Seseorang yang berpikir kritis mampu mengajukan pertanyaan yang cocok, mengumpulkan informasi yang relevan, bertindak secara efisien dan kreatif berdasarkan informasi, dapat mengemukakan argumen yang logis berdasarkan informasi, dan dapat mengambil simpulan yang dapat dipercaya. Arnyana (2004) mendefinisikan berpikir kritis sebagai pertimbangan yang cermat dalam memberikan keputusan untuk menerima atau menolak suatu pernyataan yang bersifat benar atau salah. Jhonson (2006) menyatakan bahwa tujuan dari berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam (*deep understanding*). Schaferman (1991) menyatakan bahwa tujuan khusus pembelajaran dalam pengajaran sains atau dalam bidang studi lainnya adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan sekaligus menyiapkan para siswa mengarungi kehidupannya sehari-hari.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa penerapan pembelajaran dengan media kartu dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA dan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes kognitif dengan rata-rata nilai siswa pada pra-siklus sebesar 77,33 dan 79,67 pada siklus I, pada siklus II sebesar 90,17 (Jadi dari pra-siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 3,03% dan ke siklus II sebesar 13,18%). Nilai melampaui KKM (nilai KKM ≥ 75). Peningkatan keterampilan siswa setelah mengikuti pelajaran IPA dengan media kartu game dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 19 pada pra-siklus dan siklus I menjadi 21 pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Siti. 2016. *Modul Guru Pembelajar*. Jakarta: P4TK IPA.
- Arnyana, I. B. P. 2006. *Pengaruh penerapan model belajar berdasarkan masalah dan model pengajaran langsung dipandu strategi kooperatif terhadap hasil belajar Biologi siswa SMA*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja, No. 4 Tahun XXXIX (695-714)
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksa Press.
- Dewi, C. I. A. A. 2017. *Penggunaan kartu "Game Class" Sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIIA1 SMPN 1 Singaraja*. Penelitian Tindakan Kelas. Tidak Diterbitkan. SMPN 1 Singaraja. Kabupaten Buleleng. Provinsi Bali.
- Ennis, R. H. 1985. Goal critical thinking curriculum. Dalam Costa, A. L. (Ed): *Developing Minds: a resource book for teaching thinking*. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Developing (ASCD). 54-57
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Johnson, E. B. 2006. *Contextual teaching and learning: menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasikkan dan bermakna*. Terjemahan: Contextual teaching and learning: what it is and why it's here to stay, oleh: Setiawan, I. Bandung: Mizan learning centre
- Negoro, ST. & Harahap, B., 1984. *Ensiklopedia Matematika*. Bandung: Ghalia Indonesia
- Schafersman, S.D. 1991. *An introduction to critical thinking*. <http://www.freeinquiry.com/critical-thinking.html>
- Setia Budi, I P. 2009. *Pengaruh model dan seting pembelajaran terhadap keterampilan berpikir dasar dan kritis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pasca Sarjana, Undiksha Singaraja
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Tileston, D.W. 2007 *Teaching Strategies for Active Learning. Essentials for Your Teaching Plan*. USA: Corwin Press.

IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATEMATIKA

Rofiuddarojat
SD Islam Al Husna Rangkasbitung
rofiuddarojat25@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh setiap siswa. Sedangkan pelajaran matematika itu sendiri merupakan salah satu bidang studi yang paling mendasar dari berbagai bidang ilmu. Salah satu faktor yang membuat siswa menganggap sulit pelajaran matematika adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat KBM di kelas. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 mengharuskan penerapan literasi dalam pembelajarannya.

Dalam pelaksanaannya, salah satu bentuk literasi yang dapat dilaksanakan adalah literasi digital. Beberapa manfaat dari penerapan literasi digital adalah, siswa akan tertarik untuk belajar karena hemat waktu, menarik, dan menyenangkan.

Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika kelas 4, maka digunakan multimedia interaktif dalam pelaksanaan literasi digital.

Vaughan (Iwan Binanto, 2010 : 2) “multimedia merupakan kombinasiteks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengankomputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/ataudikontrol secara interaktif.

Guru membuat sebuah aplikasi game matematika yang dimainkan oleh siswa agar siswa mampu memahami isi materi dan menjawab soal sesuai kompetensi yang akan dicapai. Setelah dilaksanakan literasi digital motivasi dan minat belajar siswa dalam belajar matematika semakin meningkat. Sehingga nilai akademikpun dapat mencapai KKM.

Kata Kunci : pembelajaran Matematika, Literasi digital, Multimedia Interaktif

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mendasari bidang ilmu lainnya. Perlu daya nalar yang cukup untuk memahami pelajaran matematika. Kenyataan dilapangan banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika karena dianggap sulit.

Perlu adanya kreatifitas guru untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika, serta merubah pemikiran siswa terhadap pelajaran tersebut. Untuk itu dalam makalah ini dibahas bagaimana keterpaduan antara pembelajaran matematika berbantuan teknologi informasi.

Era digital telah memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa lepas genggamannya mayoritas manusia modern saat ini. Termasuk kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Melihat letak geografis sekolah, pengaruh modernisasi sangat mudah masuk pada lingkungan anak. Sehingga memberikan peluang yang baik untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan berbantuan teknologi dan informasi.

Perkembangan teknologi saat ini, telah mengubah konsep multimedia. Makna yang lebih luas, menurut Gayestik⁴ (Sunaryo Soenarto, 2005) multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Dan menurut Phillips⁵ (Sunaryo Soenarto, 2005), multimedia interaktif mempunyai potensi untuk digunakan dalam pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran, khususnya sebagai alat bantu untuk tutorial interaktif dan pedoman elektronik.

Dalam kaitan membantu pembelajaran pebelajar, komputer dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal, yakni dengan penemuan dan pemanfaatan mesin mengajar (teaching machine) untuk menerapkan pengajaran berprograma pada tahun 1950-1960-an hingga kemudian kemajuan bidang teknik komputer yang bertujuan sebagai bantuan dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran biasanya dapat dimanfaatkan dalam dua bentuk pembelajaran yaitu Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Based Instruction (CBI). Kedua bentuk model pembelajaran ini mengharuskan setiap siswa untuk berinteraksi dengan perangkat komputer dan software program, dengan perbedaan yang mendasar dalam keluasannya.

Literasi merupakan elemen penting dalam pembelajaran di abad 21 ini. Untuk meningkatkan aktifitas siswa dan menerapkan literasi dalam pembelajaran, guru memilih literasi digital, karena daya dukung internal dan eksternal siswa maupun sekolah sangat berpengaruh. Literasi dasar yang biasa diterapkan sudah tidak asing dan kadang membosankan bagi siswa. Sehingga literasi digital menjadi pilihan yang tepat bagi siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika.

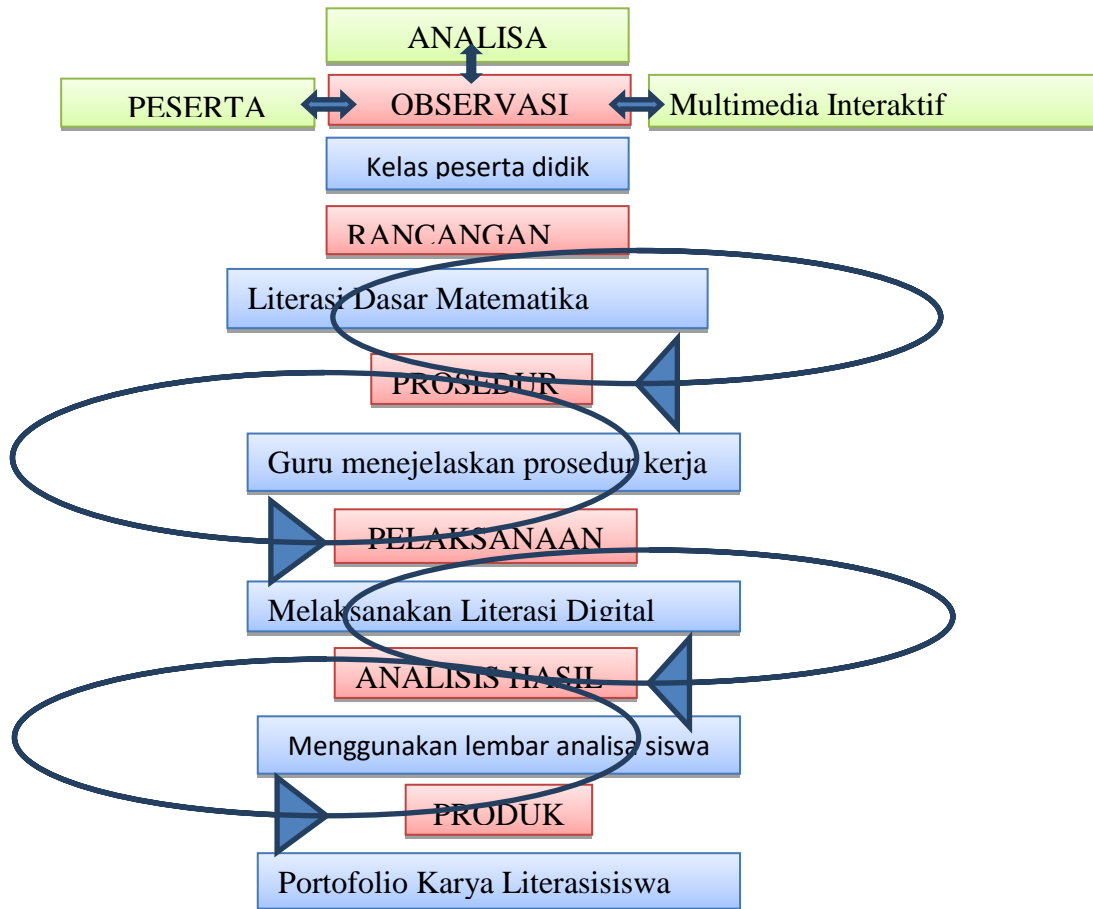
Metode

A. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian kualitatif. Dengan maksud memahami fenomena yang dialami subjek kemudian dideskripsi dengan menggunakan metode ilmiah. Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau sesuatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dalam perubahan.

Kerangka penelitian digambarkan pada bagan berikut:



Penjelasan gambar pada kerangka penelitian diuraikan dalam penjelasan sebagai berikut:

a. Analisis Masalah

Masalah dikaji dengan cara menganalisis persoalan melalui observasi tentang persoalan kesulitan siswa dalam melaksanakan literasi di sekolah dasar kelas 4. Di awali dengan observasi lingkungan sekolah dengan memperhatikan sarana dan prasarana yang ada. Lingkungan tempat tinggal peserta didik juga menjadi faktor yang mendukung dalam mengkaji permasalahan literasi. Melakukan wawancara dengan peserta didik juga wali murid.

b. Rancangan Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan literasi di kelas rendah, digunakan literasi digital dengan memanfaatkan multimedia interaktif yang dirancang oleh guru.

c. Prosedur Pemecahan Masalah

Siswa kelas 4 memerlukan inovasi media literasi yang diambil adalah literasi digital. Guru sebagai fasilitator bertugas untuk menjelaskan rancangan kerja peserta didik untuk melaksanakan literasi digital dengan menggunakan multimedia interaktif.

d. Pelaksanaan

Guru harus menjelaskan terlebih dahulu tentang tujuan pembelajaran. Lalu peserta didik memulai melaksanakan literasi digital.

e. Analisis Hasil

Selah melaksanakan literasi digital, guru mengamati hasil kerja siswa dan melakukan wawancara tentang efektifitas kerja siswa.

f. Produk

Produk yang dihasilkan dari literasi digital adalah portofolio literasi peserta didik.

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa SD Islam Al-Husna Kecamatan Rangkasbitung Kabupaten lebak Provinsi Banten yang berjumlah 20 orang. Terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan, dengan rentang usia 7 – 8 tahun.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian diambil dari lembar analisa hasil kerja peserta didik sebagai berikut:

No	Nama Peserta Didik	Membaca	Berhitung	Mengkomunikasikan

Keterangan skor :

- a. 3 (sangat mampu)
- b. 2 (mampu)
- c. 1 (belum mampu)

Peserta didik dianggap:

- a. Sangat mampu apabila presentase kemampuan menulis, membaca dan mengkomunikasikan kembali kata yang ditemukan pada sampai berkisar 76% - 100 %
- b. Mampu apabila presentase kemampuan berkisar 50% - 75 %
- c. Belum mampu apabila presentase 1% – 49 %

Untuk mengetahui kesan peserta didik terhadap pengembangan literasi dasar dengan strategi Abaca Ceria maka dibuat lembar wawancara seperti berikut ini.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang mempelajari multimedia interaktif? Mengapa?	
2	Apakah dengan belajar menggunakan multimedia interaktif ini membantu kamu dalam belajar matematika?	
3	Setelah belajar, apa yang kamu lakukan terhadap materi yang telah dipelajari?	
4	Menurut kamu, apakah belajar matematika itu mudah?	

Hasil lembar lembar analisa *literasi digital* dan wawancara terhadap peserta didik yang dilakukan langsung oleh guru akan dideskripsikan secara ilmiah oleh guru pada pembahasan hasil penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil lembar kerja siswa dan wawancara peserta didik, maka data yang diperoleh di analisa secara kualitatif dengan menghitung presentase kemampuan siswa dan kemampuan seluruh kelas dalam membaca, berhitung, dan mengkomunikasikan multimedia interaktif dalam pelaksanaan literasi digital.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi literasi digital dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan sebuah model pembelajaran literasi digital yang di aplikasikan pada metode permainan matematika dengan menggunakan teknologi komputer.

Dalam pelaksanaanya guru mempersiapkan pembelajaran dengan sebaik mungkin. Karena dalam pembelajaran ini menggunakan komputer sehinga persiapan pembelajaran harus dilakukan sebaik mungkin, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, alokasi waktu, kompetensi yang akan dicapai serta evaluasi dan tindak lanjut.

Literasi digital dengan menggunakan multimedia interaktif ini mulai diterapkan di kelas 4 SD semester ganjil materi bidang datar.

Adapun tahap penyusunan literasi digital dengan menggunakan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Guru menentukan tujuan pembelajaran
2. Guru menentukan kompetensi yang akan dicapai

3. Menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan alokasi waktu
4. Membuat bahan literasi berbentuk power point diadungkan dengan adobe *flash* 5.

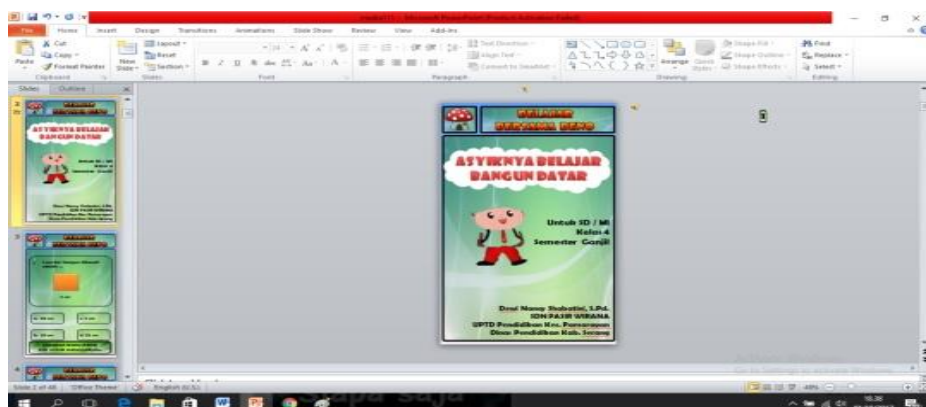
Tahapan literasi digital dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika kelas 4 SD semester ganjil adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan *brain storming* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi bangun datar.
2. Guru memberikan contoh konkret menggunakan media bangun datar yang ada
3. Siswa masing-masing membuka aplikasi power point di komputer yang telah dipersiapkan oleh guru.
4. Aplikasi power point *math games* berisi kumpulan materi bangun datar yang disajikan sangat menarik bagi siswa karena selain visual terdapat audio yang akan menjelaskan sendiri mengenai bangun datar. Siswa cukup mengalihkan kursor untuk mengganti slide, mendengarkan penjelasan pada masing-masing slide.
5. Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi langsung pada aplikasi power point dengan *math games*.

Siswa merasa senang apabila pembelajaran matematika dilaksanakan tidak monoton dan cenderung biasa saja. Kejenuhan dan kebosanan yang membuat siswa merasa sulit dalam memahami materi ajar.

Literasi digital dengan menggunakan multimedia interaktif ini memberikan solusi untuk merubah mindset siswa terhadap pelajaran matematika yang selama ini kebanyakan siswa rasakan. Dengan menerapkan *math games* dalam aplikasi power point banyak pengalaman belajar yang akan didapat oleh siswa. Selain materi matematika siswa juga akan mampu menguasai teknologi. Karena tak dapat dipungkiri pada abad 21 ini teknologi sudah harus dikuasi oleh seluruh lapisan, baik anak-anak maupun orang tua karena arus globalisasi yang semakin maju. Guru pun harus ikut berperan untuk mengarahkan globalisasi tersebut ke arah yang positif bagi siswa.

Gambaran aplikasi power point yang dibelajarkan bagi siswa SD kelas 4 semester ganjil materi bidang datar adalah sebagai berikut:





Kedaaan siswa sebelum melaluipembelajaran model CAI dengan *math games* dideskripsikan pada pencapaian hasil pretest. Data tersebut dijadikan acuan dasar tindakan selanjutnya, karena pada pembelajaran sebelumnya seluruh materi teoritis sudah dipelajari dengan metode ceramah dan tanya jawab. Adapun nilai pre-tes mempunyai rentang nilai antara 33 sampai dengan 73 dengan rata-rata 55,8 sedangkan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditentukan adalah 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tersebut masih jauh dari yang diharapkan.

Tabel 1. Hasil belajar sebelum tindakan

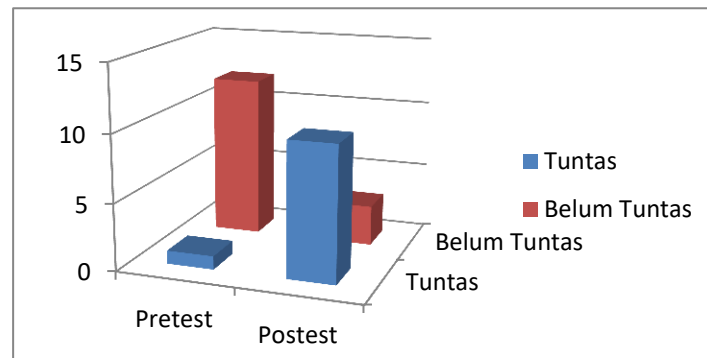
Rentang Nilai	Jumlah siswa	Ketuntasan	Rata-rata kelas
≥ 70	1 siswa	Tuntas	55,8
60 – 69	6 siswa	Belum tuntas	
≤ 60	6 siswa	Belum tuntas	
Total	13 siswa		

Kegiatan pembelajaran *math games* memberikan tantangan belajar pada siswa melalui kegiatan bermain. Hal ini menjadikan meningkatnya antusias belajar siswa. Setelah kegiatan pembelajaran, maka rekapitulasi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil belajar setelah tindakan

Rentang Nilai	Jumlah siswa	Ketuntasan	Rata-rata kelas
≥ 70	10 siswa	Tuntas	77,4
60 – 69	3 siswa	Belum tuntas	
≤ 60	0 siswa	Belum tuntas	
Total	13 siswa		

Dengan membandingkan hasil belajar sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran dapat diamati perubahan ketuntasan hasil belajar siswa melalui grafik berikut ini :



Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa setelah kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Diagram batang berwarna biru yang merupakan jumlah siswa yang tuntas (nilai ≥ 70) mengalami peningkatan tajam yaitu dari 1 orang menjadi 10 orang. Pada diagram batang berwarna merah yang merupakan jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan drastis dari 12 orang menjadi 3 orang.

Kegiatan pembelajaran dengan permainan menggunakan *math games* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal ini dapat diidentifikasi dari :

1. Nilai rata-rata kelas melebihi KKM 70 yaitu 77,4
2. Persentase kelulusan melebihi 70% siswa yaitu mencapai 77 %

Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa model CAI dengan *math games* layak digunakan untuk pembelajaran.

Simpulan

Implementasi literasi digital dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil pembelajaran matematika pada siswa SD kelas tinggi. Model literasi dan permainan matematika yang digunakan oleh guru dengan menggunakan teknologi banyak memberikan manfaat bagi pengetahuan siswa. Selain siswa memahami materi ajar sesuai dengan tujuan kompetensi yang akan dicapai, mereka juga dapat mempelajari teknologi yang ada. Sehingga kemampuan akademik dan teknologi berjalan seimbang.

Daftar Pustaka

[Http://ivannugraha.blog.upi.edu/2009/07/01/contoh-proposal-ke-2/](http://ivannugraha.blog.upi.edu/2009/07/01/contoh-proposal-ke-2/)

Sigit, Et al. (2008). Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran Yang Berkualitas. Diambil 24 Maret 2009, dari <http://tpcommunity05.blogspot.com/2008/04/pengembangan-pembelajaran-dengan/>

A.S, Sadiman. dkk. 1996. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT. raya grafindo Persada

Arsyad, Azhar. 2002. Media Pengajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Syaripudin, tatang. (2006). Landasan Pendidikan. Bandung : Sub Koordinator MKDP Landasan Pendidikan, fakultas Ilmu pendidikan, UPI

<http://guru.kreatif.wordpress.com/2008/04/15/integrasi-tik-dalam-pembelajaran-disekolah-dasar-makalah-seminar-the-power-of-ict-di-pasca-sarjana-universitas-negeri-jakarta-15-april-2008/>

Pemanfaatan Aplikasi *Videoscribe* & *Kinemaster* Dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Dewina Cahya Ningsih
SD Negeri 167 Rejang Lebong
dewinacahya@gmail.com

Abstrak

Kesulitan guru dalam mengkonkretkan konsep yang abstrak dalam proses pembelajaran menjadi sebuah masalah yang memerlukan solusi segera. Pengintegrasian teknologi informasi dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia menjadi salah satu jalan keluar dalam memecahkan permasalahan tersebut. Bahan ajar berbasis multimedia yang dimaksud yakni video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Videoscribe* dan *Kinemaster*. Aplikasi ini memadukan tema, animasi, dan efek yang dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional yang dalam hal ini dapat mewujudkan pencapaian hasil belajar yang komprehensif meliputi ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Video pembelajaran ini mengupas materi IPA kelas VI dengan kompetensi ciri khusus pada hewan dan tumbuhan. Dari hasil analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif proses sebesar 81.60 %, rata-rata hasil belajar psikomotor sebesar 82.00 %, rata-rata hasil belajar afektif berkarakter 81.06 %, dan rata-rata hasil belajar afektif sosial 81.89 %. Keseluruhan rata-rata hasil belajar berdasarkan skala konversi tingkat pencapaian berada pada kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Videoscribe, Kinemaster, bahan ajar, multimedia*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh semua orang di dunia. Hasil pendidikan di Indonesia secara keilmuan masih di bawah negara berkembang lainnya, misalnya dalam hasil PISA tahun 2012 yang menyatakan bahwa mayoritas peserta didik di Indonesia pada usia 15 tahun belum memiliki keterampilan literasi dasar (membaca, matematika, sains). Meskipun demikian, pendidikan di Indonesia tetap memiliki kelebihan dengan negara lain dengan dasar pendidikan Pancasila yang berakar pada keberagaman budaya bangsa dan mengedepankan karakter sebagai hal yang dipandang urgen dalam menghadapi tantangan hidup abad 21.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi. Teknologi dan Media Informasi beberapa tahun terakhir mengalami kemajuan yang signifikan, sehingga pembelajaran abad 21 diharapkan mampu mempersiapkan generasinya untuk melek akan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang begitu cepat. Perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menarik harus terdapat interaksi multi-arah yang cukup dalam berbagai bentuk komunikasi serta menggunakan berbagai sumber belajar yang kontekstual sesuai dengan materi pembelajaran. Guru harus berusaha menciptakan

pembelajaran melalui berbagai pendekatan, metode atau model pembelajaran, termasuk penggunaan TIK. Sebagai contoh, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari istilah-istilah yang berkaitan dengan ciri-ciri khusus pada hewan dan tumbuhan dari berbagai sumber, termasuk dari sumber media atau internet.

Melihat realita yang ada di lapangan, sangat minim sekali guru yang dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Tidak jarang guru menilai, penggunaan teknologi justru membuat sulit pembelajaran di kelas, penggunaan teknologi belum cocok digunakan untuk sekolah yang berada di daerah terpencil. Hal yang serupa juga terjadi di SD Negeri 167 Rejang Lebong. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah minim. Lebih lanjut, peneliti mengidentifikasi kendala penggunaan teknologi di antaranya yakni kompetensi TIK guru yang belum memadai, TIK di sekolah yang terbatas, mahalnya biaya pengadaan dan penggunaan fasilitas TIK, kurangnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan dan melaksanakan pembelajaran dengan TIK, serta sikap guru dan resistensi yang melekat terhadap perubahan.

Berdasarkan Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik & Kompetensi guru “**Kompetensi Pedagogik No.5** yakni *memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran* dan **Kompetensi Profesional No.24** yakni *memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri*”. Salah satu usaha untuk mewujudkan terciptanya kompetensi seperti yang disebutkan di atas adalah pembuatan bahan ajar berbasis multimedia.

Bahan ajar adalah segala bentuk konten baik teks, audio, foto, video, dan animasi yang dapat digunakan untuk belajar. Lebih lanjut, menurut Hamdani (2011) bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan implementasi pembelajaran. Bahan ajar memiliki peran penting dalam perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran.

Bahan ajar berbasis multimedia adalah bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu TIK untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas (Fajar: 2010)

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar TIK memungkinkan peserta didik dapat mempelajari kompetensi dasar secara runtut, sistematis, interaktif dan inovatif sehingga diharapkan semua kompetensi tercapai secara utuh dan terpadu. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia pun dapat sangat membantu guru dalam membuat konkret konsep yang abstrak.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia berupa video adalah *Videoscribe* dan *Kinemaster*. *Kinemaster* merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan Ios dalam memodifikasi video, dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan pengguna melakukan *editing* video dengan semua *tools* yang sudah disediakan di menu tampilan. Dengan

hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional.

Videoscribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat desain video berlatar putih dengan animasi tulis tangan. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur selama aktifitas pembelajaran berlangsung. *Videoscribe* ini berguna untuk menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menyajikannya disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi antara pengirim pesan dan penerima tanda.

Atas dasar pemikiran itulah, penulis bermaksud untuk mengenalkan bagaimana cara pembuatan bahan ajar berupa video berbasis multimedia yang interaktif dan menarik melalui kolaborasi aplikasi *Videoscribe* dan *Kinemaster*. Secara khusus rumusan masalah tersebut yakni: bagaimanakah proses pembuatan bahan ajar berupa video melalui aplikasi *Videoscribe* dan *Kinemaster*? bagaimanakah hasil belajar siswa setelah diterapkannya bahan ajar berupa video pembelajaran?

Adapun tujuan dari penulisan kajian ini di antaranya. (1) untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan *app Videoscribe & Kinemaster*. (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakannya video pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar. (3) sebagai referensi untuk guru yang mau mengembangkan pembelajaran inovatif dan interaktif melalui TIK. (3) sebagai solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik melalui pemanfaatan aplikasi ini.

KAJIAN TEORI

Bahan Ajar berbasis Multimedia

Bahan ajar adalah segala bentuk konten baik teks, audio, foto, video, dan animasi yang dapat digunakan untuk belajar. Sebagai bagian dari sumber belajar, bahan ajar memiliki peran penting dalam perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. Lebih lanjut, disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai, (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya, (3) alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Ditinjau dari subjeknya, bahan ajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yakni bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar dan bahan yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar misalnya klipring, koran, film, sinetron, iklan dan berita. Karena sifatnya yang tidak dirancang, maka dalam pemanfaatannya sebagai bahan ajar perlu diselaraskan dengan tujuan pembelajaran.

Bahan belajar yang dirancang adalah bahan ajar yang dengan sengaja disiapkan untuk keperluan belajar. Ditinjau dari sisi fungsinya bahan ajar yang dirancang dapat

dikelompokkan menjadi tiga kelompok yakni bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri. Sedangkan ditinjau dari media bahan ajar, bahan ajar dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak (hand-out, modul), audio, video, televisi, multimedia, dan web (Zuhairistain: 2013).

Bahan ajar berbasis multimedia adalah bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu TIK untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. (Fajar: 2010). Serupa dengan pendapat di atas, Majid (2011) juga menyatakan bahwa salah satu bentuk bahan ajar yakni bahan ajar pandang dengar (audio visual).

Karakteristik bahan ajar berbasis TIK antara lain: (1) memanfaatkan keunggulan komputer (digital media ataupun teknologi jaringan), (2) memanfaatkan teknologi multimedia, sehingga suasana pembelajaran menjadi menarik, (3) memanfaatkan teknologi elektronik, di mana guru dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik, dapat saling terhubung di mana saja dan kapan saja, (4) menggunakan bahan ajar bersifat mandiri sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukan, (5) memanfaatkan pertukaran data (sharing information) secara interaktif (Zulkarnaen: 2016)

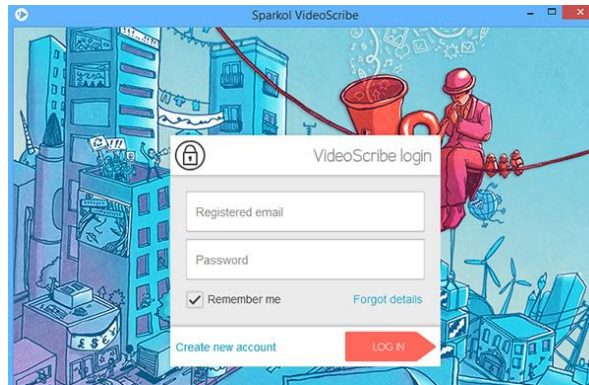
Adapun keunggulan bahan ajar berbasis TIK adalah sebagai berikut. (1) membuat konkret konsep yang bersifat abstrak, (2) dapat membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (3) mempermudah interaksi, (4) dapat menampilkan objek yang tidak mampu dilihat dengan mata telanjang.

Videoscribe

Videoscribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat desain video berlatar putih dengan animasi tulis tangan. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur selama aktifitas pembelajaran berlangsung. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih (Tirtamedia: 2014).

Videoscribe ini berguna untuk menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menyajikannya disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi antara pengirim pesan dan penerima tanda.

Tampilan setelah kita login ke halaman awalnya adalah seperti di bawah ini.

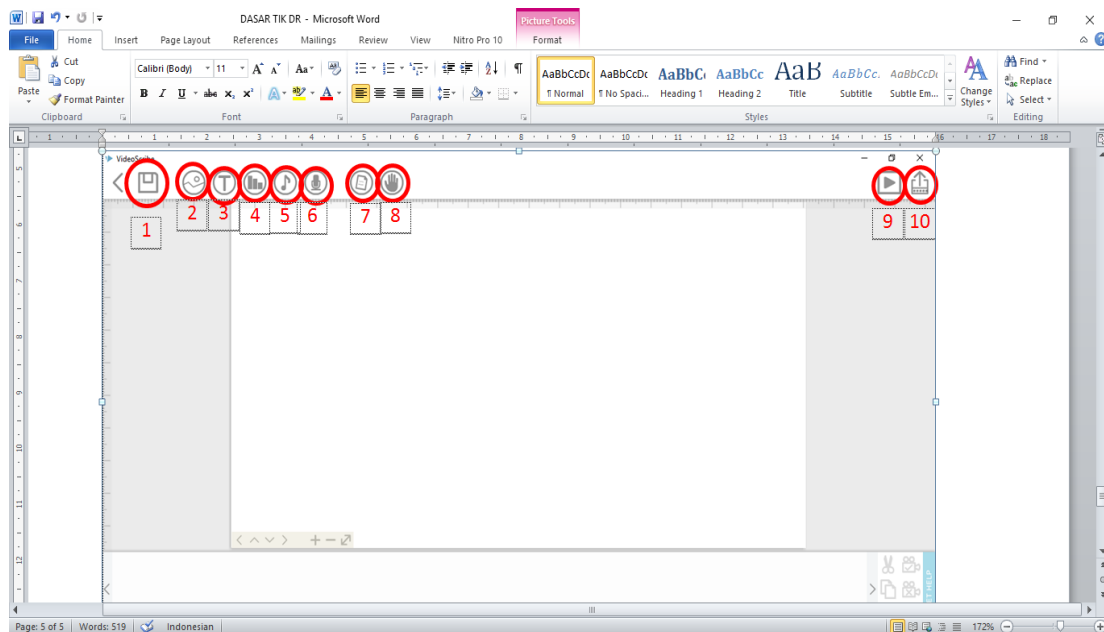


Gambar 2.1 Tampilan Awal



Gambar 2.2 Tools Add

Tools Add: digunakan untuk menambahkan *project* yang ingin di buat.
Berikut *tools* yang ada pada aplikasi *Videoscribe*(Shibyansae: 2016)



Gambar 2.1 Tampilan Project Baru

Nomor 1 <i>Save</i>	Berfungsi untuk menyimpan <i>project</i>
Nomor 2 <i>Image</i>	Berfungsi untuk memilih gambar yang mau dijadikan/ditaruh di <i>Videoscribe</i> .
Nomor 3 <i>Teks</i>	Berfungsi untuk memasukkan teks untuk ditaruh di <i>Videoscribe</i> .
Nomor 4 <i>Chart</i>	Berfungsi untuk memasukkan diagram untuk di taruh di <i>Videoscribe</i> .
Nomor 5 <i>Music</i>	Berfungsi untuk memasukkan musik/suara.
Nomor 6 <i>Record</i>	Berfungsi untuk memasukkan rekaman suara.
Nomor 7 <i>Kertas</i>	Berfungsi untuk memasukkan/mengganti warna/ <i>texture background</i> .
Nomor 8 <i>Hand</i>	Berfungsi untuk mengganti gambar tangan yang digunakan membuat <i>Videoscribe</i> .
Nomor 9 <i>Play</i>	Berfungsi untuk mengeplay video yang sudah dibuat.
Nomor 10 <i>Eksport</i>	Berfungsi untuk mengekspor <i>project</i> menjadi bentuk video atau

Kinemaster

Kinemaster merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan Ios dalam memodifikasi video, dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan pengguna melakukan editing video dengan semua *tools* yang sudah disediakan di menu tampilan. Dengan hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional.

Untuk bisa menjalankan aplikasi ini, *smartphone* haruslah bersistem operasi *Android* dengan versi 4.1 (*Jelly Bean*) ke atas. Format file yang didukung untuk video yaitu mp4, 3gp, dan mov. Kemudian untuk audio, format yang didukung antaranya mp3, m4a, dan aac.

Berikut *tools* yang ada pada aplikasi *Kinemaster* serta fungsinya.



Gambar 2.2 Tampilan Project Baru Kinemaster

Perhatikan gambar di atas, disana sudah ada nomor agar lebih mudah dalam menggunakan aplikasi *Kinemaster* ini untuk mengedit video (Vianeso: 2017).

Penjelasannya sebagai berikut:

1. Menambahkan file yang akan di edit, baik berupa video atau foto.
2. Menambahkan musik atau audio
3. Menambah audio dengan rekaman
4. Fitur ini berfungsi menambahkan teks, gambar, sticker, dan *hand writing*
5. memutar video atau melihat *preview* video yang sedang di edit sebelum di simpan
6. Pengaturan meliputi tombol *undo*, *redo*, animasi, berbagi, perpendek tampilan, tombol pengembalian kursor ke posisi semula.
7. Lokasi tampilan video yang diedit
8. Tempat pengeditan.

Hasil Belajar

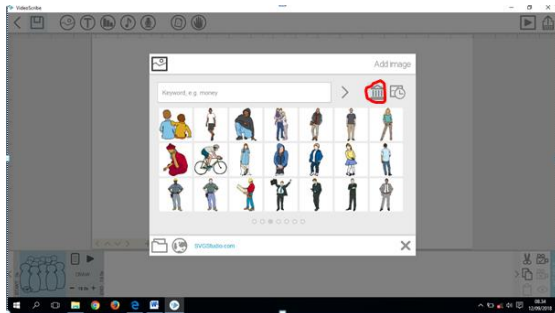
Hasil belajar adalah salah satu tujuan akhir belajar yakni memperoleh pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Widoyoko (2009), mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes. Hasil akhir dari belajar menunjukkan tentang apa yang telah dikerjakan oleh peserta didik sebagai akhir dari kegiatan belajar yang telah diikutinya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam bidang studi tertentu diperoleh dengan menggunakan tes standar sebagai alat pengukuran keberhasilan belajar. Hal ini pula menunjukkan daya serap dan pemahaman yang diperoleh dari aktifitas belajar baik secara individual maupun kelompok

PEMBAHASAN

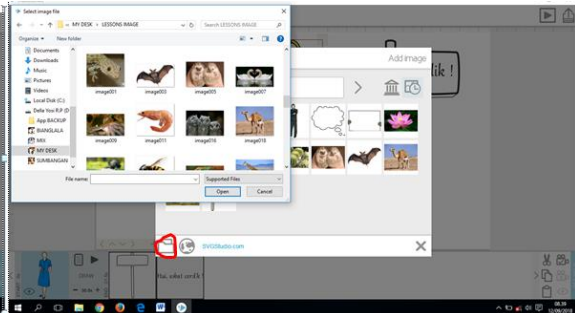
Proses Pembuatan Bahan Ajar (Video Pembelajaran) dengan Aplikasi *Videoscribe* & *Kinemaster*

1. Tutorial Membuat Project di *Videoscribe*

Pertama, masukkan gambar, misalnya gambar orang. Kita bisa memilih gambar yang sudah disediakan di *base library* (gambar 3.1) dengan mengklik ikon bergambar rumah (seperti gambar yang dilingkar merah) atau *import* gambar yang kita miliki dari komputer (dengan mengklik ikon seperti pada gambar 3.2)

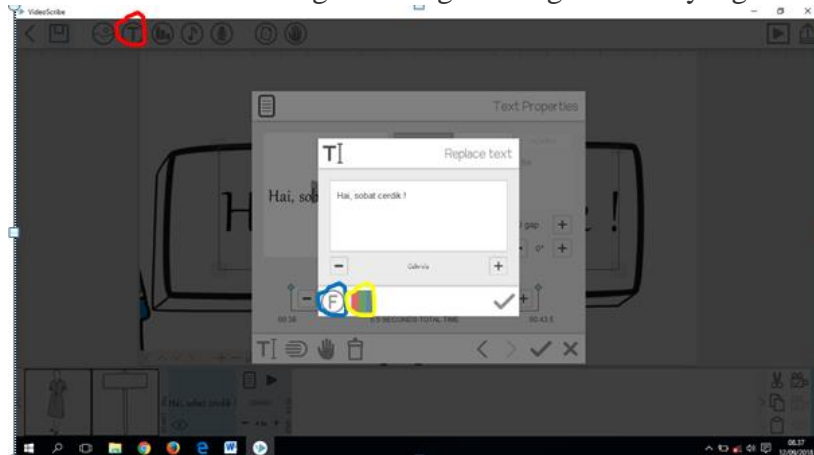


Gambar 3.1



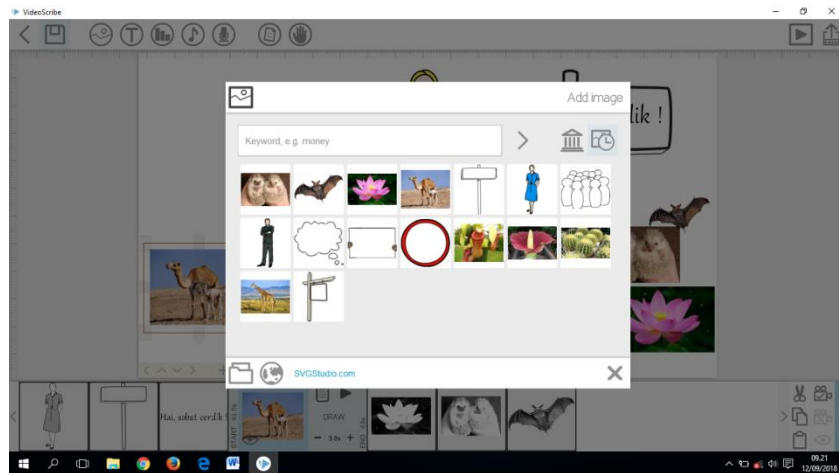
Gambar 3.2

Kedua, memasukkan teks, kita bisa mengklik ikon T pada pojok kiri atas (gambar yang dilingkar merah), dan tuliskan kata misalnya tulisan “Hai, sobat cerdas!”. Untuk mengganti tulisan bisa mengklik ikon F (ikon yang dilingkar biru), dan kita juga dapat mengubah warna tulisan sesuai keinginan dengan mengklik ikon yang dilingkar kuning.



Gambar 3.3

Ketiga, masukkan gambar yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Misalnya, kita akan menjelaskan materi “Ciri Khusus pada Hewan & Tumbuhan” berarti gambar yang bisa kita masukkan di antaranya gambar teratai, kaktus, kantong semar, landak, dan unta. Berbagai gambar yang disebutkan tadi, hendaknya sudah kita siapkan sebelumnya dan sudah tersimpan di dalam penyimpanan komputer atau penyimpanan lain. Sehingga, kita cukup meng*import* gambar tersebut.



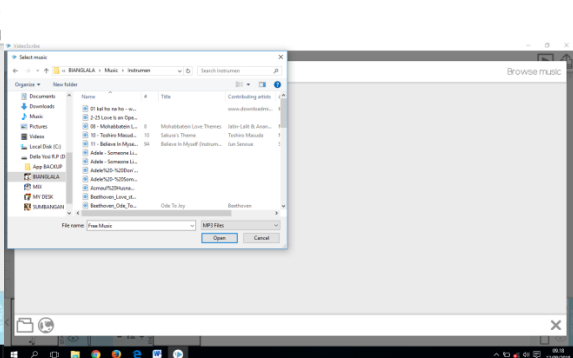
Gambar 3.4

Keempat, kita bisa memasukkan informasi yang terkait dengan gambar. Misalnya, mendaftarkan berbagai ciri-ciri khusus yang dimiliki tumbuhan teratai. Kita bisa mengklik ikon T pada pojok kiri atas untuk mulai menulis ciri-ciri tersebut (gambar 3.5)

Kelima, agar bahan ajar yang kita buat terkesan lebih *fresh* dan menarik, kita dapat menambahkan musik dengan mengklik ikon bergambar nada. Terdapat dua pilihan dalam memasukkan musik, kita bisa *browse* musik secara online atau *import* data dari *playlist* komputer.



Gambar 3.5

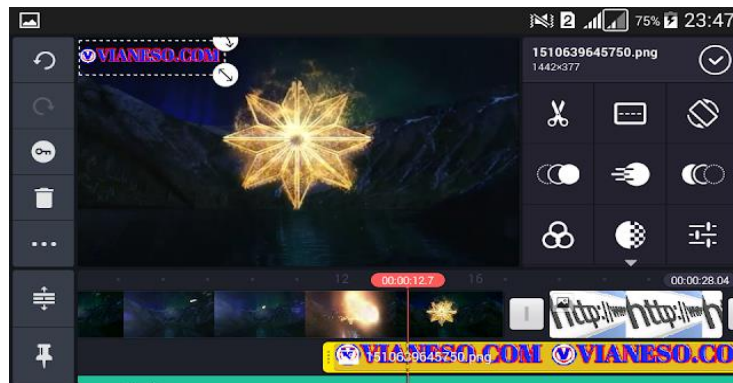


Gambar 3.6

2. fitur-fitur yang ada di *Kinemaster* antara lain:

- **Precision editing**: melakukan pemotongan *frame* demi *frame* serta dapat mengatur *timing* klip audio dan memisahkan menjadi sub *frame* sehingga akan menghasilkan video yang presisi.
- **Instant preview**: melihat *preview* video yang sedang diedit tanpa harus menunggu *import* dan *render*.
- **Multi track audio**: menambahkan audio hingga 4 audio tambahan
- **Multiple layer**: menambahkan *text*, photo, tulisan tangan atau *hand writing* dan *layer* stiker.
- **Color adjustment**: menambah *filter* warna pada video, saturasi video, mengatur *brightness* video, *contrast* video dan sebagainya.

- **Speed control:** mengubah kecepatan video sesuai dengan yang diinginkan. Kecepatan video dapat diatur dari 0.5x hingga 1.5x.
- **Voice recording:** melakukan perekaman suara saat melakukan *preview* video untuk kemudian dapat ditambahkan pada video lebih presisi.
- **Pro audio features:** membuat berbagai format audio, mengatur besar kecil volume audio sesuai yang diinginkan.
- **Chroma key:** melakukan penggabungan foto dan video menggunakan *green screen*.



Gambar 3.7

Cara Mengedit Video dengan Aplikasi *Kinemaster*

1. silahkan persiapkan sebelumnya bahan bahan yang diperlukan seperti video, gambar, musik, logo, *watermark* dan sebagainya.
2. **Memulai mengedit video** > klik media *browser* > silahkan buka atau cari *file* yang diinginkan > klik tanda centang jika sudah selesai
3. **Memotong video** > klik area video yang ada dibawah > tanda gunting
4. **Mempercepat dan Memperlambat video** > klik area video yang ada dibawah > tanda jam
5. **Menambahkan teks pada video** > pilih *layer* > tambahkan teks > pilih warna dan *font* sesuai keinginan
6. **Menambahkan musik** > klik audio > cari *file* mp3 yang diinginkan > cara memotongnya nanti pada halaman utama *Kinemaster*
7. **Menambah gambar dan logo atau watermark** > klik *layer* > gambar > setelah diterapkan ke video, sesuaikan ukuran besar dan kecilnya
8. **Mempercantik tampilan gambar** > klik area pengeditan gambar di bawah > akan muncul beberapa fitur, mulai dari tampilan dan semacamnya, tinggal pilih sesuai keinginan

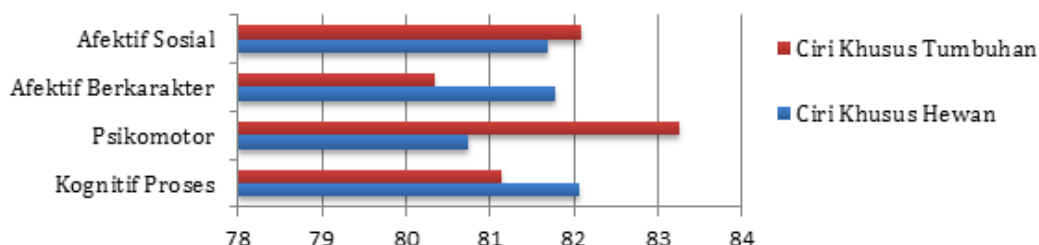
Analisis Data Hasil Penerapan

Pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan app *Videoscribe* dan *Kinemaster* pada materi “Ciri Khusus pada Hewan dan Tumbuhan” menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik secara komprehensif menjadi baik. Pengukuran hasil belajar dengan menggunakan instrumen penilaian meliputi data hasil belajar kognitif proses, psikomotor, afektif berkarakter dan afektif sosial. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1. Rerata Hasil Belajar

Materi	Kognitif Proses	Psikomotor	Afektif Berkarakter	Afektif Sosial
Ciri Khusus pada Hewan	82, 07	80, 75	81, 78	81,70
Ciri Khusus pada Tumbuhan	81, 14	83, 25	80, 34	82, 08
Rerata	81,60	82,00	81,06	81,89

Dari data di atas, selanjutnya dapat dituangkan dalam grafik rata-rata hasil belajar sebagai berikut.



Grafik 3.1 Rerata Hasil Belajar

Data kognitif proses adalah data yang diperoleh berdasarkan nilai dari lembar diskusi peserta didik. Lembar diskusi tersebut berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik setelah mengamati video pembelajaran yang ditayangkan. Dari data tersebut diperoleh rata-rata nilai yang baik dikarenakan media yang digunakan memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik sehingga dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan fokus.

Pada ranah psikomotor, peserta didik terlihat begitu antusias dalam mencocokkan hewan dan tumbuhan dengan ciri khusus yang dimilikinya. Siswa berlomba-lomba menempelkan dan mendaftarkan sebanyak mungkin ciri-ciri khusus yang mereka temukan di antara kartu-kartu informasi yang telah disiapkan guru sebelumnya.

Sikap dan karakter peserta didik diamati melalui lembar pengamatan perilaku berkarakter dan keterampilan sosial selama proses pembelajaran juga menunjukkan nilai yang sangat baik. Proses pembelajaran memberikan peluang dengan baik bagi peserta didik untuk teliti, bekerja sama, bertanggung jawab, menyampaikan dan mendengarkan pendapat serta santun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pada pembahasan sebelumnya tentang proses pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran, maka dapat kita simpulkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan sudah menjadi suatu keharusan dalam memfasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran. Salah satunya yakni penggunaan *app Videoscribe* dan *Kinemaster* dalam pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran. Video pembelajaran yang dihasilkan dari pemanfaatan *app Videoscribe* dan *Kinemaster* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari hasil pembelajaran yang memperoleh rata-rata nilai dengan kategori sangat baik setelah pemanfaatan bahan ajar berupa video pembelajaran diterapkan.

Dalam penulisan ini banyak terdapat kekurangan, kritik dan saran yang membangun amat dibutuhkan oleh penulis untuk kesempurnaan kajian yang telah dibuat ini, agar dapat menjadi bahan untuk evaluasi dan masukan yang berharga untuk kedepannya menghasilkan suatu karya tulis yang berkualitas dan berguna bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajar, Ibnu. 2010. *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis TIK*, <http://www.ibnufajar75.wordpress.com/panduan-penyusunan-bahan-ajar-berbasis-tik.html> Diunduh di PUT, 06 September 2018
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sinaga, Zulkarnaen. 2016. *Desain Bahan Ajar Berbasis TIK*, <https://www.zulkarnaensinaga18.Wordpress.com/desain-bahan-ajar-berbasis-tik/> Diunduh di PUT, 06 September 2018
- Sae, Shibyan. 2016. *Modul Belajar Videoscribe*, <http://shibyansae.blogspot.com/p/modul-belajar-videoscribe-sebagai.html> Diunduh di PUT, 08 September 2018,
- Tirtamedia. 2014. *Apa Itu Videoscribe*, <http://www.tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe> Diunduh di PUT, 08 September 2018
- Vianeso. 2017. *Cara Edit Video di Hp Android*, <http://www.vianeso.com/2017/12/cara-edit-video-di-hp-android-dengan.html> Diunduh di PUT, 06 September 2018
- Widoyoko, Eko P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zuhairistain. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT*, [Http://zuhairistain.blogspot.com/2013/03/pengembangan-bahan-ajar-berbasis-ict.html](http://zuhairistain.blogspot.com/2013/03/pengembangan-bahan-ajar-berbasis-ict.html), Diunduh di PUT, 08 September 2018,

Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan di Wilayah Tingkat Kriminalitas Tinggi (Studi di Wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong)

Mukhlis, S.Pd.I

SMP Negeri 2 Rejang Lebong

muhammadyazidalzharif@gmail.com

Abstrak

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu memenuhi harapan dan mampu memenuhi keinginan dan kebutuhan masyarakat. Di Indonesia terdapat daerah yang tergolong tingkat kriminalitas tinggi yang masyarakatnya tidak memiliki harapan yang tinggi terhadap pendidikan, rendahnya minat dan perhatian terhadap pendidikan. Indonesia adalah negara yang multikultural, beragam adat istiadat, dan perbedaan sosial budaya. Ada masyarakat tergolong lingkungan aman dan ada juga yang tinggal di daerah konflik, rawan tindak kriminal. Wilayah atau daerah Lembak adalah salah satu yang tergolong tingkat kriminal tinggi. Tahun 2016 Wilayah ini menjadi sorotan nasional setelah peristiwa pemerkosaan terhadap Yuyun. Di mana kejadian memilukan ini didiskusikan pada acara ILC, dan menjadi berita nasional. Berita-berita guru dibegal, dipukul, didatangi orang tua dengan membawa parang sering mengisi koran di daerah ini. Guru merupakan sebuah profesi yang sangat vital dalam dunia pendidikan. Bukan hanya dalam bidang pendidikan, dalam kaitannya dengan hubungan sosial. Solusi untuk mengatasi perbaikan moral masyarakat Lembak ini adalah dengan pendidikan yang bermutu. Pembentukan karakter generasi muda menjadi harapan bahwa merekalah nantinya yang memperbaiki daerahnya sendiri. Hanya saja pendidikan di wilayah ini pun menghadapi berbagai masalah. Guru-guru takut mengajar di wilayah ini. Tidak ada yang berani menjamin keamanan dan keselamatan guru dalam melaksanakan tugas. Hal ini berimbas masalah persebaran guru tidak merata. Menurut kajian penulis penerapan sistem zonasi guru menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan di wilayah Lembak.

Kata kunci:Mutu; Pendidikan; Kriminalitas; Tinggi

Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Masyarakat merupakan tempat di mana individu dan kelompok berinteraksi, menjalin hubungan sesamanya, di mana usaha terpadu, saling memahami dan menyatakan rasa masing-masing. Terdapat masyarakat yang telah tergolong maju, tergolong sedang, dan tertinggal. Selain itu, terdapat pula masyarakat yang berada

dalam keadaan aman, damai, dan bersatu padu, dan adapula masyarakat yang berada dalam keadaan konflik, perang dan terpecah belah. (Nata, 2014, hal. 55)

Kabupaten Rejang Lebong adalah salah satu kabupaten di Provinsi Bengkulu yang terdiri dari 15 kecamatan, 5 diantaranya adalah kecamatan yang mayoritas masyarakatnya adalah suku lembak yaitu Kecamatan Binduriang, Padang Ulak Tanding, Sindang Beliti Ulu, Sindang Beliti Ilir, dan Kota Padang. Kelima kecamatan tersebut adalah daerah yang tingkat kriminalitas tinggi terutama di desa Kepala Curup Binduriang, dan Padang Ulak Tanding.

Sebagai salah seorang guru yang pernah mengabdikan di wilayah Lembak penulis sangat memahami dan memiliki banyak pengalaman baik secara langsung maupun dari penjelasan kawan-kawan sesama guru tentang berbagai kejadian kriminalitas di daerah ini. Bagaimana seorang guru pernah dilempar batu ketika menaiki mobil angkot, orang tua peserta didik yang datang mengamuk ke sekolah membawa pisau, guru diancam bakal dihadang di jalan pulang sehingga terpaksa meminta pengawalan, peristiwa pembegalan dan lain sebagainya.

Banyak solusi pernah dilakukan pemerintah Kabupaten Rejang Lebong untuk mengatasi berbagai masalah terkait kriminalitas di wilayah ini, namun belum bisa secara maksimal. Pelaku kriminalitas di wilayah ini seperti pepatah mati satu tumbuh seribu. Berdasarkan kajian penulis banyak faktor yang menyebabkan tingginya kriminalitas di wilayah ini yang akan di jelaskan pada bab pembahasan.

Peningkatan mutu pendidikan di wilayah Lembak adalah salah satu solusi jangka panjang yang tepat, karena selama ini banyak pelaku kejahatan ditangkap dan muncul generasi penerus pelaku kejahatan tersebut. Diperlukan pembinaan moral generasi muda mereka dengan pendekatan pendidikan yang berkarakter dan penanaman ilmu agama yang kuat. Penulis mencoba membuat makalah hasil kajian yang berjudul “*Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan di Daerah Tingkat Kriminalitas Tinggi (Studi di Wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong)*.”

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah pada tulisan ini sebagai berikut:

1. Apakah yang menyebabkan tingginya tingkat kriminalitas di wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong?
2. Apakah Pendidikan menjadi alternatif solusi penanggulangan masalah tingginya kriminalitas?
3. Upaya apa saja untuk meningkatkan mutu pendidikan di daerah tingkat kriminalitas tinggi?

b. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada makalah ini adalah bagaimana upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di daerah tingkat kriminalitas tinggi?

3. Tujuan

Makalah ini bertujuan sebagai salah satu upaya menurunkan tingkat kriminalitas di wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong melalui pendidikan yang bermutu.

B. KAJIAN TEORI

Mutu Pendidikan merupakan dua istilah yang berasal dari mutu dan pendidikan, artinya menuju pada kualitas produk yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan maupun sekolah. Yaitu dapat diidentifikasi dari banyaknya siswa yang memiliki prestasi baik akademik maupun yang lain serta lulusan yang relevan dengan tujuan. (Tiratna, 2005, hal. 5)

Namun secara hakikat mutu pendidikan jelas tidak hanya terkait pada prestasi baik input maupun output saja. Di sekolah terpencil peserta didik yang mau mengikuti perlombaan saja sudah merupakan sebuah prestasi, belum memikirkan hasil dari perlombaanannya kalahpun ia sudah jadi pemenang. Lain halnya dengan sekolah diperkotaan. Maka mutu adalah sebuah proses menuju ke arah lebih baik. Ia bisa saja bersifat jangka panjang sehingga hasilnya tidak langsung bisa dirasakan. Seperti sekolah yang bisa merubah karakter siswa yang bersikap keras karena lingkungan tempat tinggal mereka tidak ramah anak, rawan, berbahaya. Sehingga 10 tahun kedepan mereka bisa merubah mindset masyarakat tentang daerahnya yang rawan kejahatan menjadi damai.

Maka menurut Mulyasa Upaya peningkatan untuk mencapai pendidikan bermutu tidak hanya melakukan pemenuhan pada aspek input dan output saja, namun yang lebih penting adalah aspek proses, yang dimaksud adalah pengambilan keputusan, pengelolaan program, proses pengelolaan kelembagaan, proses belajar mengajar dan proses monitoring dan evaluasi deengan catatan bahwa proses belajar mengajar memiliki tingkat kepentingan tertinggi dibandingkan dengan proses-proses yang lain. (Mulyasa, 2011, hal. 157)

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal II ayat III bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Indonesia, 2003)

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut di atas pada dasarnya adalah sebuah keharusan dan mesti kita capai bersama. Hanya saja pencapaian secara nasional tidak sama dan merata. Di lapangan masih terlihat jelas perbedaan mutu pendidikan di kota dengan di daerah. Banyak faktor-faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan di daerah,

apalagi daerah terpencil. Faktor kemajemukan dan perbedaan nilai kultural menjadi salah satu tidak bisa tercapainya pemerataan pendidikan, selain banyak faktor lain seperti akses jalan dan lain-lain.

Di samping itu masih banyak permasalahan di dunia pendidikan utamanya tidak adanya jaminan perlindungan terhadap guru sebagaimana dirasakan oleh guru-guru yang mengajar di daerah terpencil dan daerah rawan tingkat kriminal tinggi. Perasaan khawatir dan was-was senantiasa menghantui pikiran guru tersebut dalam mengajar yang hal ini tidak dirasakan oleh guru daerah perkotaan.

Salah satu hak guru adalah hak memperoleh perlindungan dalam melaksanakan tugas dan hak atas kekayaan intelektual. Pada Pasal 39 UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Bagian 7 tentang Perlindungan, disebutkan bahwa banyak pihak wajib memberikan perlindungan kepada guru. Hal ini kontras dengan kondisi yang ada saat ini sehubungan dengan perlindungan terhadap guru. Dari segi peraturan perundang-undangan jelas disebutkan bahwa dalam menjalankan tugasnya guru mendapatkan perlindungan, sedangkan pada kenyataannya akhir-akhirnya ini justru banyak guru yang dipidanakan oleh orang tua/wali murid. (Fitriana, 2017, hal. 42).

Pemerintah di bawah Presiden Jokowi sedang menggalakkan Nawacita terkait dengan dunia pendidikan. Pada poin 8 yaitu melakukan revolusi karakter bangsa, diantaranya:

- Membangun pendidikan Kewarganegaraan
- Menghilangkan model penyeragaman dalam sistem pendidikan nasional
- Jaminan hidup yang memadai bagi para guru terutama bagi guru yang bertugas di daerah terpencil.

Pada praktiknya program pemerintah ini masih terus berjalan dan perlu penyempurnaan dan memang pihak pusat harus lebih sering turun ke daerah. Kondisi pendidikan di daerah terpencil menjadi pusat perhatian pemerintah. Hanya saja banyak sekolah-sekolah seharusnya termasuk kategori 3T namun tidak dianggap terpencil hanya karena nama desa sekolah tersebut menggunakan kata trans. Yang memang jika mendengar kata trans orang beranggapan daerah tersebut sudah tidak terpencil. Belum lagi ada daerah-daerah rawan tindak kejahatan dan kriminalitas. Yang biasanya pemerintah baik pusat maupun daerah bergerak dan turun setelah sudah terjadi suatu masalah. seperti setelah guru di pukul, ditodong saat pergi mengajar, baru ribut dan tidak lama kembali seperti keadaan semula.

Revolusi mental sama pentingnya dengan pendidikan karakter yang harus segera dilakukan, meski sangat sederhana, konsep yang ditawarkan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo itu didasari oleh pemikiran yang sangat fundamental, filosofis, dan empiris sehingga mampu menyentuh akar persoalan. Sejak masa kampanye sampai sidang kabinet pertama, Presiden sudah jelas menyatakan bahwa revolusi mental harus terjadi di Indonesia (Kristiawan, 2016).

Sekolah sebagai institusi penting pembentuk karakter peserta didik tidak, masyarakat disekitar sekolah tidak tersentuh oleh pihak sekolah ini adalah tugas seluruh elemen masyarakat. Contoh di daerah rawan tingkat kriminalitas tinggi karena

rendahnya mental masyarakat, peran kepala daerah diperlukan dengan berbagai program strategis. Hanya saja jelas lapangan banyak kendala dan rintangan. Maka sekolah berpikir bagaimana generasi penerus di daerah seperti ini kedepan tidak bermental seperti orang tua mereka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana sudah di bahas sedikit pada bagian pendahuluan bahwa wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong adalah daerah yang tingkat kriminalitas tinggi. Sebelum menjelaskan faktor-faktor penyebab tingginya kriminalitas di Wilayah Lembak penulis memberikan gambaran mengenai kondisi masyarakat secara umum di daerah ini.

Wilayah kecamatan Binduriang sampai Padang Ulak Tanding berbatasan dengan Kota Lubuk Linggau Sumatera Selatan. Namun demikian secara pemerintahan masih berada di wilayah Kabupaten Rejang Lebong. Mayoritas Masyarakatnya berkebun kopi, dan buruh tani (pekerja upahan).

Perkebunan kopi adalah perkebunan tahunan, dimana para petani panen dalam 1 tahun sekali, sehingga jarak setelah panen dan musim berikutnya dikenal masyarakat dengan musim paceklik. Namun jelas ini bukanlah faktor utama tingginya kriminalitas di wilayah ini, karena faktanya lebih banyak petani tersebut yang tidak terlibat tindak kejahatan.

1. Faktor-faktor yang menyebabkan tingginya kriminalitas di Wilayah Lembak :

a. Peredaran Narkoba yang merajalela.

Pada tahun 2011 ditemukan lahan ganja seluas 2 hektar di daerah Karang Pinang Kecamatan Sindang Beliti Ulu. Penulis sendiri pernah menyaksikan penggerebekan transaksi narkoba yang kebetulan di depan SD di desa Lawang Agung. Dan memang tidak bisa dipungkiri tingginya peredaran narkoba di daerah ini.

b. Budaya Tui-tui.

Budaya tui-tui adalah kebiasaan masyarakat Lembak yang intinya adalah arisan untuk mengadakan pesta malam. Secara bergantian masyarakat tersebut melakukan pesta malam jika ada acara dan warga lain sumbangan untuk kegiatan pesta tersebut. Bahkan jika tidak ada lagi acara oleh seseorang misalnya anaknya sudah menikah semua sehingga tidak ada lagi bakal mengadakan pesta warga ini tidak keluar dari anggota tui-tui tersebut. Ia akan tetap melakukan pesta jika pas putarannya yang dikenal dengan istilah *bepelan*. Yakni mengadakan acara pesta tanpa ada acara yang dilakukan. Acaranya khusus pesta joget-joget dan nyanyi tanpa ada pengantin.

Tanpa disadari uang hasil bertani banyak habis digunakan untuk bayar arisan ini sehingga untuk mencukupi kebutuhan banyak yang mengambil jalan pintas menodong motor kemudian dijual dan bahkan merampok mobil-mobil barang yang lewat di jalur Curup Lubuk Linggau.

c. Kebiasaan Berjudi

Masyarakat lembak sudah sangat terkenal di wilayah Curup sebagai penjudi besar. Mayoritas melakukan perjudian sabung ayam. Bahkan disediakan tempat yang berpidah pindah. Tempat ini dikenal dengan sebutan pekan. Nominial uang yang ditaruhkan untuk satu kali sabung ayam bisa terkumpul hingga delapan ratusan juta. Bahkan penulis pernah mendengar dari masyarakat bahwa ada warga yang baru pindah rumah, dan rumahnya itu hasil menang taruhan sabung ayam, yang kalah pindah dan menyerahkan rumah kepada yang menang.

d. Rendahnya minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya

Dari 3 faktor yang disebutkan di atas jelas merupakan sebuah indikasi rendahnya pendidikan masyarakat. Dan memang terbanyak masyarakat di sini adalah tamatan SD dan SMP. Sebagian orang tua menyekolahkan anaknya hanya agar bisa membaca dan menulis. Setelah bisa baca tulis anak akan diajak ke kebun. Dan banyak siswa yang tamat SD terutama laki-laki tidak melanjutkan SMP karena sudah dianggap bisa cari uang.

2. Pendidikan Sebagai Salah Satu Alternatif Menurunkan Tingkat Kriminalitas.

Tidak bisa dipungkiri masalah rendahnya moral menjadi sumber utama tingginya kriminalitas di Wilayah Lembak. Pembangunan jiwa sangat dibutuhkan untuk menanggulangi pelbagai permasalahan di daerah ini. Dan salah satunya adalah dengan pendidikan. Karena pemberantasan pelaku kejahatan adalah reaksi setelah terjadinya peristiwa, sedangkan tindak pencegahan melalui pembinaan generasi muda adalah hal yang sangat penting. Walaupun jelas tidak mudah dan hasilnya juga tidak langsung tampak.

Pendidikan adalah solusi tepat untuk perbaikan daerah lembak paling tidak beberapa tahun ke depan. Masyarakat yang sudah tua dan dewasa tidak bisa lagi di beri pengarahan karena di kenal sebagai masyarakat texas di mana pernah seorang penceramah diturunkan oleh oknum masyarakat ini karena tidak senang dengan isi ceramah. Jadi menurut penulis kita harus lebih fokus ke generasi penerus masyarakat Lembak ini.

Hanya saja sebagai lembaga pendidikan sekolah pun tidak sama dengan wilayah lain di kota atau wilayah yang aman. Di wilayah ini juga menyimpan berbagai cerita-cerita suka duka guru sebagai pendidik dan pengajar di daerah ini. Ada sekolah yang gurunya 2 orang satu kepala sekolah dan satu honor. Sehingga kelas di gabung dari kelas 1 sampai kelas 6. Ada guru yang dipukul pakai kayu kopi oleh orang tua siswa. Sehingga lebam di pipi dan terjatuh dari motor.



Gambar 1. Salah satu guru korban tindak kekerasan di wilayah Lembak

Perlindungan guru di wilayah ini tidak ada yang bisa menjamin. Dinas Pendidikan dan PGRI sudah mengupayakan banyak hal untuk pengamanan guru yang mengajar di wilayah ini namun tetap tidak ada kepastian hukum. Seperti berjalan ditempat licin hanya menunggu waktu untuk tergelincir, begitu kira-kira pepatah para guru di sini.

Pada 2013 terjadi penodongan terhadap salah satu guru yang menyebabkan guru tersebut harus dilarikan ke RSUD. Setelah kejadian ini seluruh guru di Rejang Lebong melakukan demonstrasi dan aksi damai di halaman kantor bupati Rejang Lebong dan kantor DPRD Rejang Lebong. Tuntutannya adalah agar Dinas Pendidikan menarik semua guru yang mengajar di daerah lembak ke Curup. Menurut pendapat pribadi penulis ini jelas juga merupakan solusi yang tepat. Dengan menarik guru dari wilayah lembak akan menimbulkan masalah yang lebih besar. Menariknya pada hari PGRI melaksanakan aksi yakni pada tanggal 26 November 2013 masyarakat di wilayah Lembak sempat memblokade jalan lintas Curup Lubuk Linggau, situasi memanas setelah salah satu pelaku kejahatan berhasil dilumpuhkan dengan senjata. Besok harinya Jembatan penghubung di Kecamatan Binduriang di las oleh sekelompok warga sampai akhirnya pihak Gabungan TNI dan Polisi melakukan pembukaan besi las yang menutup jembatan tersebut setelah mediasi dengan warga setempat.



Gambar 2. Reaksi PGRI Kabupaten Rejang Lebong Atas Tindakan Penganiayaan guru di Lembak

Setelah pilkada tahun 2016 bupati terpilih H. Hijazi berbicara di sebuah forum beliau mengatakan guru tidak perlu takut mengajar di Lembak, intinya Bupati mengatakan wilayah ini aman namun apa yang terjadi besoknya kepala sekolah PUT di begal padahal bapak tersebut asli orang lembak.

Seiring dengan itu, banyak guru yang mengajukan pindah tugas meninggalkan wilayah Lembak dan Pemerintah Daerah seakan tutup mata akan hal ini. Karena memang sering terjadi hal yang luar biasa yang dialami oleh guru. Hal ini juga menimbulkan masalah guru di Rejang Lebong lebih banyak tersebar di wilayah perkotaan. Sehingga di wilayah lembak sendiri banyak diisi oleh guru honorer yang merupakan warga asli daerah tersebut.

Memperkerjakan guru honorer (GTT) memang sebuah alternatif menutupi masalah kekurangan guru. Hanya saja sebagian besar GTT tersebut adalah tamatan SMA. Jelas dari segi kualifikasi pendidikan mereka tergolong rendah dan secara aturan tidak bisa mengajar, namun karena mempertimbangkan berbagai masalah kepala sekolah terpaksa menerima dan memperkerjakan mereka agar sekolah tetap kondusif dan peserta didik menerima ilmu dari sekolah dengan harapan ke depan mereka bisa memajukan daerah mereka.

3. Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Daerah Tingkat Kriminalitas Tinggi

Berbagai upaya sudah dilakukan Dinas Pendidikan Kabupaten Rejang Lebong untuk meningkatkan mutu pendidikan di wilayah Lembak. Salah satunya pernah disampaikan oleh Kepala Dinas Pendidikan pada acara Hardiknas yakni akan mengusulkan pengadaan Bus khusus untuk para guru. Yang disambut dengan tepukan tangan oleh peserta. Namun pada kenyataannya jelas pemakaian Bus tidak efektif juga karena para guru ini tersebar di berbagai desa di Wilayah lembak ini, bahkan banyak akses jalan jelas susah dilalui Bus. Dan masalah lain adalah Pemerintah Daerah tidak ada anggaran operasional bus tersebut untuk perawatan dan lain-lain.

Penulis adalah salah satu guru yang pernah tinggal diperumahan dinas sekolah, banyak kejadian yang ditemui yakni pernah jemuran hilang bahkan ada perumahan sekolah yang atapnya habis dibongkar oknum warga

Menurut penulis melalui makalah ini sebagai masukan untuk Dinas Pendidikan Kabupaten Rejang Lebong. Salah satu solusi yang boleh coba diterapkan adalah dengan **penerapan sistem zonasi guru**. Melihat bagaimana GTT yang mengajar khususnya SD di daerah ini lebih dekat dan lebih diterima peserta didik. Mereka lebih sering menggunakan bahasa daerah. Jadi jika seluruh guru PNS yang berasal dari daerah ini dipulangkan untuk membangun daerah mereka sendiri jelas mereka juga memiliki rasa cinta yang tinggi terhadap daerah mereka sehingga diharapkan 10 sampai 20 tahun kedepan generasi yang saat ini SD akan memajukan daerah Lembak, karena jiwa mereka sudah dibangun.

D. Simpulan

Wilayah Lembak Kabupaten Rejang Lebong adalah lingkungan masyarakat dengan tingkat kriminalitas tinggi, banyak kejadian-kejadian kriminal sering terjadi di wilayah ini.

Pendidikan yang bermutu dan berkarakter adalah usaha jangka panjang untuk perbaikan moral masyarakat lembak, di mana objeknya adalah peserta didik yang merupakan generasi penerus masyarakat wilayah lembak.

Saran penulis agar Pemerintah Kabupaten melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Rejang Lebong mencoba menerapkan sistem zonasi guru agar penyebaran guru merata dan mutu pendidikan wilayah lembak meningkat karena masyarakat lebih terbuka dan menerima warga lokal daripada guru pendatang.

Daftar Pustaka

- Fitriana, M. K. (2017). Perlindungan Hukum Terhadap Pendidik Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Legalitas*, 1, 42.
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta.
- Kristiawan, M. (2016). Telaah Revolusi Mental Dan Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Pandai Dan Berakhlak Mulia. *Ta'dib*, 18, 14.
- Mulyasa. (2011). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nata, A. (2014). *Sosiologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Tiratna, A. K. (2005). *Visonary Leadership, Menuju Sekolah Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pembentukan Karakter Kerja Sama Peserta Didik Melalui Metode Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Di Kelas

Yugo Rahmadhani, S.Pd

SD Negeri 13 Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu

Yugoramadhani123@gmail.com

Abstrak

Penguatan Pendidikan karakter pada abad ke-21 memang sangat dibutuhkan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi sejalan juga dengan terjadinya pergeseran karakter yang menyebabkan krisis moral yang melanda bangsa Indonesia. Banyak peserta didik yang memiliki karakter individual, egois, kurang toleransi di dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya hal ini dapat menghambat masa depan mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan pembentukan pendidikan karakter dalam pembelajaran di sekolah. Pembentukan karakter adalah salah satu upaya gerakan revolusi mental nasional untuk memperkuat dan membentuk karakter peserta didik. Sejalan dengan hal ini dibutuhkan cara atau metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk dapat membentuk karakteristik peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan toleransi peserta didik di dalam kelompok. Dalam melaksanakan diskusi kelompok akan terlihat karakter kerja sama yang termasuk dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu nilai religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong (kerja sama) dan integritas. Sekolah sebagai wadah yang tepat menanamkan dan membentuk karakter peserta didik untuk mencegah krisis moral dan sosial bangsa. Oleh karena itu, penggunaan metode diskusi kelompok dalam pembelajaran merupakan upaya guru membentuk karakter peserta didik sebagai generasi muda yang terampil, cerdas, dan berkarakter serta dalam rangka mencapai kemajuan pendidikan untuk menyongsong generasi emas 2045. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui pembentukan karakter kerja sama peserta didik dengan menggunakan metode diskusi kelompok.

Kata Kunci : metode, kerja sama, kemajuan pendidikan

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan dapat meningkatkan kualitas suatu bangsa yang diukur dari kemajuan pendidikannya. Suatu negara dapat dikatakan maju apabila pendidikan suatu negara tersebut telah berkembang dan memadai. Hal ini sejalan dengan keyakinan yang telah dianut oleh bangsa Indonesia. Peranan pendidikan yang berkualitas mampu menciptakan manusia yang terdidik, memiliki kemampuan dan keterampilan, serta karakter yang dapat mendukung kemajuan di segala bidang dengan profesional dan integritas. Hal ini didukung dengan sistem pendidikan yang selalu mengalami penyempurnaan, baik dari secara kurikulum maupun dalam pelaksanaan teknisnya.

Saat ini pendidikan di Indonesia tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan dan keterampilan saja tetapi juga lebih mengedepankan pembentukan dan

penanaman karakter peserta didik sejak usia dini. Pembentukan dan penanaman karakter peserta didik sangat penting dan dapat dijadikan rujukan pendidikan karakter pada masa mendatang.

Perlunya pendidikan karakter ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan nasional secara keseluruhan esensinya merupakan pembentukan dan pengembangan karakter siswa.

Penguatan pendidikan karakter pada abad ke-21 memang sangat dibutuhkan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi sejalan juga dengan terjadinya pergeseran karakter yang menyebabkan krisis moral yang melanda bangsa Indonesia. Tentu hal ini membutuhkan dukungan dari masyarakat terutama sekolah sebagai wadah pembentuk dan pengembang proses pendidikan karakter melalui pembelajaran. Pembentukan karakter adalah salah satu upaya gerakan revolusi mental nasional untuk memperkuat dan membentuk karakter peserta didik yang memiliki etika, tanggung jawab, dan kerja sama melalui penekanan karakter yang baik sesuai nilai-nilai universal.

Pembentukan karakter peserta didik tidak lepas dari peran guru melalui pengintegrasian setiap mata pelajaran dalam pembelajaran di kelas. Guru merupakan salah satu tonggak yang memiliki tanggung jawab dalam membentuk dan menghasilkan generasi emas penerus bangsa yang berakarakter, bermoral, dan beretika. Peran seorang guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik melainkan harus juga memberikan pemahaman serta pembelajaran mengenai sikap baik sesuai dengan karakter nilai-nilai Pancasila.

Sering kali guru memberikan tugas dan pembelajaran kepada peserta didik secara mandiri di sekolah, baik melalui latihan maupun pekerjaan rumah. Masih hanya dalam skala kelompok kecil guru memberikan tugas secara berkelompok di dalam pembelajaran dikarenakan takut terjadinya ketidakcocokan dan keributan di dalam kelompok. Penulis melihat hal ini yang menyebabkan munculnya karakter individual, egois, dan kurang rasa peduli dalam diri peserta didik. Berdasarkan beberapa permasalahan di atas yang penulis angkat dalam tulisan ini.

2. Pendidikan Karakter

Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya bahkan tak terkecuali bagi mereka yang kembar identik. Karakter memiliki ciri khas yang dapat mencerminkan kepribadian seseorang dalam kehidupan di masyarakat. Oleh karena itu, karakter mempunyai peranan penting dalam menentukan sikap dan kepribadian seseorang dalam menjalani hidupnya.

Menurut Prayitno dan Manullang (2011:47) karakter adalah sifat pribadi yang relatif stabil pada diri individu yang menjadi landasan bagi penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma yang tinggi. Sedangkan Zainal dan Sujak (2011:2) menyatakan karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi

(*motivation*), keterampilan (*skills*). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivation*), keterampilan (*skills*). yang membedakan seseorang dengan orang lainnya dan menjadi landasan bagi penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma yang tinggi.

Dengan karakter yang berbeda-beda dalam diri setiap orang dengan orang yang lainnya, maka diperlukannya pendidikan karakter untuk membentuk dan mengembangkan sikap dan perilaku seseorang agar sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Pendidikan karakter dapat dikatakan sebagai pondasi dalam membangun peradaban suatu bangsa. Melalui bidang pendidikan, pendidikan karakter tidak hanya mementingkan pengetahuan saja tetapi dapat membentuk dan mengembangkan sifat dan karakter peserta didik.

Menurut Adisusilo (2014:70) pendidikan karakter sering disamakan dengan budi pekerti yaitu sebagai proses pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara melatih menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam kehidupan siswa. Sedangkan Gunawan (2012:23) mengartikan pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu : tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti dan mengembangkan watak atau tabiat siswa dengan cara melatih menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat.

Pada dasarnya pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengacu kepada pembentukan karakter dan akhlak peserta didik. Melalui pendidikan karakter, peserta didik diharapkan mampu secara mandiri mengembangkan sikap dan perilaku sesuai dengan pengetahuan yang telah didapatkannya. Yang perlu ditekankan pendidikan karakter tidak hanya menekankan pada perbedaan sikap yang benar dan sikap yang salah tetapi lebih kepada menanamkan kebiasaan-kebiasaan baik sehingga dapat membentuk dan mengembangkan perilaku peserta didik yang mampu bersikap sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai pendekatan dan metode. Hal ini dilakukan dengan mengintegrasikan konten pendidikan karakter melalui metode pembelajaran yang telah direncanakan ke dalam seluruh mata pelajaran. Metode pembelajaran ini dapat menjadi unsur-unsur yang penting untuk mencapai esensi dan tujuan pendidikan karakter.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak. Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak usia kelas rendah terhadap peserta didik di dalam lingkungan sekolah secara berkelanjutan. Sekolah merupakan salah satu tempat yang strategis untuk menanamkan pendidikan karakter

Selain itu, ditegaskan juga bahwa karakter merupakan hasil perpaduan antara empat bagian yaitu olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa dan karsa. Olah hati terkait dengan perasaan sikap dan keyakinan/keimanan. Olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan

inovatif. Olah raga terkait dengan kesiapan, peniruan, manipulasi, dan penciptaan aktivitas baru disertai sportivitas. Olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, pencitraan, dan penciptaan kebaruan (Pemerintah RI, 2010:21)

Kepmendiknas (2010:i-ii) mengemukakan hasil diskusi tentang “ Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” menghasilkan “Kesepakatan Nasional Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” untuk berbagai wilayah Indonesia yang terdiri dari 18 nilai yaitu : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Presiden Joko Widodo saat ini menekankan gerakan nasional revolusi mental yang di dalamnya terdapat program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Penguatan 5 karakter ini dalam pendidikan diharapkan dapat membentuk individu yang menjadi pelaku perubahan dalam diri sendiri dan masyarakat sekitarnya. Penguatan Pendidikan Karakter ini hadir sebagai ruh bersama kemampuan intelektual dalam pembentukan generasi muda yang terampil, cerdas, dan berkarakter serta dalam rangka menyongsong generasi emas 2045.

3. Metode Diskusi Kelompok

Kegiatan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari metode yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan interaksi kepada peserta didik. Peran metode pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk membantu efisiensi dalam proses belajar mengajar harus direncanakan terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan metode pembelajaran yang merupakan elemen penting dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011:80) metode merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan Ngalimun (2014:14) mengemukakan metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

Dalam pendidikan yang diselenggarakan di sekolah khususnya dalam pembelajaran tentunya terdapat metode-metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode-metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar melalui iklim belajar di dalam kelas. Salah satunya dengan menggunakan metode diskusi kelompok dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan toleransi peserta didik di dalam kelompok.

Menurut Hamdayana Jumanta (2015:131) beberapa kelebihan menggunakan metode diskusi kelompok yaitu menyadarkan peserta didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan dan bukan satu jalan, menyadarkan siswa bahwa dengan berdiskusi mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga dapat diperoleh keputusan yang terbaik, membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain sekali pun berbeda dengan pendapatnya sendiri dan membiasakan

bersikap toleran, serta membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis dan mau mengungkapkan ide kritis-kritisnya.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan di atas dapat terlihat bahwa dalam pelaksanaan diskusi kelompok dapat membentuk karakter kerja sama antar sesama peserta didik dalam memecahkan suatu topik atau permasalahan. Selain itu, dengan diskusi kelompok dapat membentuk sikap toleransi peserta didik dalam mendengarkan pendapat orang lain, baik yang sama pendapat maupun yang berbeda pendapat. Dengan membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis dan mau mengungkapkan ide kritis-kritisnya dapat membentuk karakter yang bertanggung jawab dan mandiri.

Karakter kerja sama penting dimiliki oleh setiap peserta didik karena dapat melatih siswa dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerja sama guna mencapai tujuan bersama (Rukiyati, dkk.2014). Selain itu, kemampuan kerja sama dalam diskusi kelompok mampu meningkatkan berinteraksi, serta melatih siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan baru. Hal ini perlu dilakukan untuk mencapai perkembangannya melalui pembentukan, penanaman, dan pembiasaan karakter kerja sama peserta didik.

Peran guru sebagai pendidik juga menjadi elemen penting dalam pembentukan karakter kerja sama peserta didik. Guru dituntut mampu membentuk karakter peserta didik yang terintegrasi dalam pembelajaran di kelas secara sistematis berdasarkan prosedur pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah mampu memahami dan melaksanakan prosedur pembelajaran agar dapat memunculkan pembelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik. Salah satu cara untuk membentuk karakter peserta didik dalam pembelajaran adalah dengan menentukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk membentuk karakteristik peserta didiknya. Metode diskusi kelompok adalah upaya guru untuk membentuk karakter peserta didik.

Tujuan pendidikan karakter akan tercapai apabila guru bertindak sebagai pembentuk karakter siswa di lingkungan sekolah mampu menciptakan pembelajaran yang efektif. Yang dimaksud dengan efektif adalah apabila pembelajaran tersebut mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara komprehensif. Selain itu, dalam membentuk, menanamkan, dan mengembangkan karakter peserta didik harus dilakukan dengan pembiasaan dan berulang-ulang serta bermanfaat. Hal ini dilakukan agar peserta didik merasa terbiasa sehingga dapat mengimplementasi karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut penulis, dengan menggunakan metode diskusi kelompok guru dapat membentuk karakter kerja sama peserta didik sesuai dengan aturan sosial. Metode ini tidak hanya memiliki kekuatan dalam pengetahuan, tetapi juga memiliki kekuatan nilai-nilai moral atau karakter sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dalam membentuk karakter kerja sama peserta didik perlu diajarkan untuk memahami keterampilan sosial terlebih dahulu. Keterampilan sosial ini memiliki nilai-nilai kerja sama yang akan terimplementasi dalam diri peserta didik melalui pembiasaan dalam pembelajaran di kelas.

Tujuan metode pembelajaran diskusi adalah memotivasi atau memberikan stimulus kepada peserta didik agar berpikir kritis, mengeluarkan pendapatnya serta menyumbangkan pikiran-pikirannya dan mengambil suatu jawaban aktual atau satu rangkaian jawaban yang didasarkan atas pertimbangan seksama. Metode ini sering

digunakan dalam pembelajaran kelompok atau kerja kelompok yang didalamnya melibatkan beberapa orang peserta didik untuk menyelesaikan pekerjaan, tugas, atau permasalahan. Metode mengajar diskusi merupakan cara mengajar yang dalam pembahasan dan penyajian materinya melalui suatu problema atau pernyataan yang harus diselesaikan berdasarkan pendapat atau keputusan bersama (Anita Sri, dkk:2012).

Dengan tercapainya tujuan metode pembelajaran diskusi kelompok dapat mengiring dalam pembentukan karakter kerja sama peserta didik. Akan tetapi, hal ini perlu dilakukan pembiasaan dan berulang sehingga peserta didik merasa terbiasa sehingga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, diperlukan juga peran guru sebagai pengarah dan penunjuk jalan dalam melaksanakan diskusi kelompok. Apabila semua hal itu tercapai, maka dapat terlihat karakter kerja sama yang termasuk dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Dengan kelebihan-kelebihan metode diskusi kelompok terdapat juga kelemahannya, menurut Hamdayana Jumanta (2015:131) kelemahan diskusi kelompok yaitu tidak dapat dipakai dalam kelompok besar, peserta diskusi mendapatkan informasi yang terbatas, apabila siswa tidak memahami konsep dasar permasalahan, maka diskusi tidak efektif, hanya dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara, biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal, serta alokasi waktu yang sulit karena banyak memakan waktu.

Pada dasarnya pembentukan karakter kerja sama merupakan kegiatan yang sengaja diciptakan dalam pembelajaran untuk membentuk, menanamkan, melatih, dan mengembangkan karakter kerja sama antar peserta didik. Dengan harapan dapat mencetak peserta didik yang memiliki karakter kerja sama yang positif dalam mencapai kesuksesan dan tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif melalui metode diskusi kelompok. Kerja sama positif berarti interaksi yang dilakukan dua orang atau lebih yang saling menguntungkan untuk mencapai tujuan bersama dan tanpa ada pihak yang dirugikan.

4. Simpulan

Pendidikan karakter sangat diperlukan di era abad 21. Pendidikan karakter dapat dijadikan wadah membentuk pribadi seseorang agar menjadi lebih baik. Salah satu upaya pembentukan dan pengembangan karakter dalam ruang lingkup dunia pendidikan yaitu sekolah. Pendidikan karakter di sekolah dilaksanakan dengan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Sebuah pembelajaran yang disertai penanaman nilai karakter akan menghasilkan pengalaman yang berbeda. Oleh karena itu, pendidikan karakter di dalam kelas harus menyertakan kesadaran, kemauan, perencanaan, dan pembiasaan agar pendidikan karakter tertanam pada peserta didik.

Salah satu cara yang dilakukan untuk membentuk dan mengembangkan karakter dalam pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi kelompok. Metode diskusi kelompok dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan toleransi peserta didik. Dalam melaksanakan diskusi kelompok akan terlihat karakter kerja sama yang termasuk dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu nilai religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong (kerja sama) dan integritas. Selain itu, penanaman dan pembentukan karakter dalam diskusi kelompok kepada peserta didik sejak dini dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Pembentukan karakter kerja sama dalam diskusi kelompok juga memiliki dampak positif terhadap hubungan sosial siswa dengan masyarakat dan

lingkungan sekitar. Disamping itu, pembentukan karakter kerja sama dapat meningkatkan kemampuan percaya diri, toleransi diantara sesama siswa, dan siswa mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Pelaksanaan pendidikan karakter kerja sama bukan tanpa hambatan, masih terdapat kendala yang terjadi. Peran guru dituntut untuk selalu mengarahkan agar diskusi kelompok tetap berjalan dengan efektif dan tidak keluar dari batasan atau ruang lingkup yang sudah ditetapkan. Selain itu, masih ada peserta didik yang mendominasi dalam diskusi kelompok. Yang perlu ditekankan dalam membentuk, menanamkan, dan mengembangkan karakter peserta didik tidak hanya sebatas sekali tetapi harus dilakukan dengan pembiasaan dan berulang-ulang. Hal ini dilakukan agar peserta didik merasa terbiasa dan merasakan manfaatnya sehingga akan terbawa dalam kehidupan sehari-hari.

Esensi tujuan pembentukan karakter peserta didik dalam pendidikan diharapkan dapat membentuk individu yang menjadi pelaku perubahan dalam diri sendiri dan masyarakat sekitarnya. Penguatan Pendidikan Karakter ini hadir sebagai ruh bersama kemampuan intelektual dalam pembentukan generasi muda yang terampil, cerdas, dan berkarakter serta dalam rangka menyongsong generasi emas 2045.

Daftar Pustaka

- Adisusilo, J.R..Sutarjo.2014. *Pembelajaran Nilai-Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka
- Aqib, Zainal dan Sujak.2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*.Jakarta:Gaung Persada Press
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*.Jakarta:Grafindo
- Hamdani.2011.*Stategi Belajar Mengajar*.Bandung:CV Pustaka Setia
- Jumanta Hamdayama.2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dna Berkarakter*.Bogor:Ghalia Indonesia
- Kemendiknas.2010. *Desain Induk Pendidikan Karakter*.Jakarta
- Ngalimun.2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*.Yogyakarta.Aswaja Pressindo
- Pemerintah Republik Indonesia.2010. *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa tahun 2010-2025*. Jakarta:Pusat Kurikulum Balitbang Kemdiknas
- Prayitno dan Manullang.2011. *Pendidikan Karakter Dalam Pembangunan Bangsa*.Jakarta:Grasindo
- Rukiyati, Nani Sutarini dan Priyoyuwono.2014. *Penanaman Nilai Tanggung jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan*.Jurnal Pendidikan, IV (2) (Online), (www.journal.uny.ac.id) diakses 14 September 2018
- Sri Anita W, dkk. *Stategi Pembelajaran di SD*.Tangerang Selatan:Universitas Terbuka

Strategi Guru dalam Membentuk Peserta Didik Berkarakter

Hermi Susanti

SD Negeri 08 Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu

Email : hermisusanti21@gmail.com

ABSTRAK

Dampak globalisasi pada abad 21 ini sangat jelas terlihat. Salah satunya perkembangan pesat teknologi digital yang membuat peserta didik terlena dalam belajar. Bukan hanya itu, perkembangan teknologi juga menjadi salah satu penyebab kerusakan moral peserta didik. Hal ini terkait dengan karakter peserta didik. Akhir-akhir ini, Indonesia sedang mengalami krisis moral. Begitu maraknya kenakalan yang dilakukan oleh peserta didik seperti tidak tertib, tidak disiplin, sering berkata kotor, kurang sopan, membolos, tawuran, dan berbagai perilaku menyimpang lainnya. Tentunya hal ini dapat menghambat masa depan mereka. Dengan demikian, begitu pentingnya penanaman penguatan pendidikan karakter dalam diri peserta didik. Kompetensi dan keterampilan tidak lengkap jika tidak diimbangi dengan karakter yang baik. Pendidikan karakter perlu diajarkan dan ditanamkan sejak usia kelas rendah terhadap peserta didik di dalam lingkungan sekolah secara berkelanjutan. Adapun nilai yang terkandung pada pendidikan karakter adalah, religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Sekolah sebagai wadah yang tepat untuk mencerdaskan dan membentuk watak manusia agar lebih baik untuk mengatasi dan mencegah krisis karakter bangsa. Oleh karenanya diperlukan strategi seorang guru dalam membentuk karakter peserta didik, sehingga peserta didik siap menuju generasi emas 2045. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui penerapan nilai-nilai pendidikan karakter peserta didik dengan berbagai strategi.

Kata Kunci : strategi, pendidikan karakter, kemajuan pendidikan

1. Pendahuluan

Suatu bangsa akan menjadi bangsa yang besar jika memiliki karakter kuat disertai dengan kompetensi yang tinggi, yang tumbuh dan berkembang dari pendidikan secara berkelanjutan serta lingkungan yang menerapkan nilai-nilai karakter yang baik dalam seluruh bagian kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intellect) dan tubuh peserta didik. Bagian-bagian tersebut tidak dapat terpisahkan agar dapat membangun karakter peserta didik.

Pembangunan karakter merupakan upaya perwujudan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945. Seperti yang termaktub dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (3) yaitu pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak yang mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur undang-undang. Penanaman karakter yang kuat dan kompetensi yang tinggi pada peserta didik mampu membentuk jati diri bangsa menjadi kokoh, kolaborasi dan daya saing bangsa meningkat sehingga mampu menjawab berbagai tantangan era abad 21.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) telah merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pasal 3 UU tersebut menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pasal tersebut merupakan dasar bagi pengembangan pendidikan karakter untuk pembentukan karakter manusia khususnya generasi muda.

Presiden Joko Widodo melalui Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) mencanangkan salah satu butir Nawacita yaitu penguatan karakter bangsa. Kegiatan ini ditindaklanjuti dengan arahan Presiden kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk menanamkan dan membudayakan pendidikan karakter di dalam dunia pendidikan. Atas dasar ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) secara bertahap mulai tahun 2016 (Kemendikbud, 2016).

Sebuah pembelajaran yang disertai penanaman nilai karakter akan menghasilkan pengalaman yang berbeda. Strategi seorang guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan karakter di dalam kelas harus menyertakan kesadaran dan perencanaan matang agar pendidikan karakter tertanam dalam proses pembelajaran. Menyadari dan merencanakan bahwa setiap proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas memiliki potensi bagi pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak usia kelas rendah terhadap peserta didik di dalam lingkungan sekolah secara berkelanjutan.

2. Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik

Menurut Wikipedia, Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Suatu sistem pendidikan akan lebih bermakna jika dilaksanakan dengan bimbingan karakter dan kompetensi.

Selanjutnya menurut pendapat Kamisa (1997:281), Karakter merupakan sifat kejiwaan, akhlak serta budi pekerti yang dimiliki oleh seseorang yang membuatnya berbeda dibandingkan dengan orang lainnya. Berkarakter juga dapat diartikan sebagai memiliki sebuah watak atau kepribadian.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Doni Kusuma (2007:80) karakter adalah sebuah gaya, sifat, ciri, maupun karakteristik yang dimiliki seseorang yang berasal dari pembentukan atau tempaan yang didapatkannya melalui lingkungan yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas penulis mendefinisikan bahwa karakter adalah sifat atau akhlak yang unik dimiliki oleh setiap individu yang terbentuk karena pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan oleh semua orang di lingkungan sekitarnya.

Secara sederhana pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Tetapi untuk mengetahui pengertian yang tepat, dapat dikemukakan disini definisi pendidikan karakter yang dikemukakan Lickona (2012) yang menyatakan bahwa pendidikan

karakter merupakan suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah (Hindami, 2013).

Untuk mewujudkan pendidikan karakter pada peserta didik dalam meningkatkan kemajuan pendidikan di Indonesia, hal yang harus dilakukan yaitu upaya atau strategi seorang guru dalam menanamkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Menurut Zakky (2018) strategi bisa diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular aducation goal*. Jadi strategi adalah sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Strategi yang dilaksanakan seorang guru harus secara sadar dan terencana agar tujuan pendidikan karakter yang didapatkan menjadi maksimal.

Setiap manusia memiliki tujuan dalam aktivitas dan tindakan yang dilakukannya. Namun tidak sedikit orang yang melakukan tindakan baik ataupun tindakan buruk untuk mencapai tujuannya,. Hal yang terpenting adalah seseorang mampu mencapai tujuan yang diharapkan dengan menggunakan karakter yang baik. Dalam hal ini tentu perlu adanya suatu tolak ukur untuk mengatur tindakan manusia, antara norma dengan nilai itu saling berkaitan, dimana dalam nilai-nilai terdapat norma dan aturan yang berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan baik atau buruknya suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang.

Untuk meningkatkan kemajuan pendidikan di Indonesia haruslah andil besar peran seorang guru dengan sadar dan terencana. Hal ini didasari dari pendapat Koesoema (2012) yang mengemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha sadar. Sadar jika proses pembelajaran di dalam kelas memiliki potensi bagi pembentukan karakter peserta didik dan perlu ditanamkan sejak usia kelas rendah terhadap peserta didik di dalam lingkungan sekolah secara berkelanjutan.

3. Strategi Guru dalam Membentuk Karakter Peserta Didik

Karakter terbentuk dari pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari dari semua orang yang ada di lingkungannya. Kebiasaan kita saat peserta didik biasanya bertahan sampai masa remaja. Untuk menuju peserta didik yang berkarakter tentunya kita harus menyiapkan pendidikan karakter sebaik mungkin untuk mereka. Menurut pendapat Raharjo (2010:16) Pendidikan karakter adalah suatu proses Pendidikan yang *holistic* yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah social dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sedangkan menurut pendapat Prasetyo dan Rivashinta (2013:30) pendidikan karakter sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia. Berdasarkan dua pendapat ahli di atas penulis mendefinisikan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah

proses pembelajaran nilai-nilai moral kehidupan yang dimulai dari diri sendiri sebagai fondasi bagi seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Strategi yang dilakukan oleh seorang guru sangat penting sekali untuk membentuk karakter peserta didik yang baik sejak usia kelas rendah. Sekolah merupakan tempat yang strategis apalagi jika disertai dengan pembelajaran yang menyenangkan menerapkan nilai-nilai keislaman, kreatif, dan berkarakter. Karakter yang terbentuk di lingkungan sekolah akan terbawa ke lingkungan keluarga dan masyarakat. Jadi, sikap dan perilaku yang ditanamkan seorang guru pada peserta didik dapat mempengaruhi karakter peserta didik di posisi manapun ia berada.

Karakter yang ada pada peserta didik merupakan kualitas moral dan mental yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan dimana salah satunya adalah lingkungan sekolah. Potensi karakter yang baik dimiliki peserta didik sebelum dilahirkan, tetapi potensi-potensi tersebut harus dibina melalui sosialisasi dan pendidikan sejak usia dini.

Pembentukan karakter peserta didik dapat ditanamkan melalui pengkombinasian pembelajaran dengan kehidupan sosial peserta didik. Pendidikan karakter yang ditanamkan tersebut adalah kejujuran, disiplin, mandiri, bertanggung-jawab, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Perilaku jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam setiap perkataan atau ucapan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap dirinya sendiri ataupun orang lain. Selanjutnya seorang peserta didik memiliki jiwa disiplin yang merupakan tindakan perilaku yang patuh, taat dan tertib dalam setiap tindakan di dalam suatu lingkungan. Selanjutnya peserta didik ditanamkan memiliki sikap yang bertanggungjawab. Sikap peserta didik untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus dilakukan terhadap diri sendiri, sosial, alam dan sang pencipta. Untuk menerapkan hal tersebut, seorang peserta didik diharapkan jiwa mandiri dimana perilaku yang tidak mudah bergantung kepada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya atau permasalahan yang dihadapinya.

Pendidikan karakter tidak hanya ditanamkan melalui kegiatan belajar mengajar di kelas, tetapi juga dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembudayaan di sekolah (*school culture*). Sikap dan perilaku keseharian guru di sekolah dapat membentuk karakter peserta didik. Sebagai contoh dalam keseharian kita membiasakan berdoa sebelum dan sesudah belajar. Semua kegiatan melibatkan panca indera yang kita miliki. Tentunya apa yang kita lihat, dengar, dan rasakan akan selalu tersimpan di memori otak kita. Peserta didik akan merekam bahwa perilaku yang baik yaitu berdoa sebelum melakukan ataupun sesudah melakukan kegiatan apapun.

Strategi berikutnya guru melaksanakan *chroscheck* sholat di setiap akan memulai pelajaran. Peserta didik akan merekam bahwa sholat merupakan hal yang wajib dilakukan, apalagi jika sudah baligh atau dewasa. Disini guru perlu melibatkan peserta didik dalam menemukan nilai-nilai karakter yang muncul pada kegiatan tersebut, dan menekankan manfaat kegiatan tersebut bagi diri sendiri dan hubungan kepada sang penciptanya.

Selanjutnya pembiasaan sikap religius lainnya seperti pembiasaan sholat nabi, membaca surat pendek, penanaman kisah-kisah teladan nabi dan rosul, mengaji, baca tulis alquran serta sholat dhuha berjamaah yang dilakukan setiap jumat. Segala perilaku baik dan buruk dapat terekam. Kegiatan seperti ini akan memperdalam makna nilai karakter baik hubungan sosial dan spiritual peserta didik. Secara tidak langsung mereka

belajar tentang kebiasaan di lingkungan sekolah untuk membentuk karakter mereka sehari-hari. Perilaku dan kebiasaan yang mereka temui tak selamanya baik, atau tak selamanya tidak baik. Tanpa mereka sadari perilaku yang baik atau tidak itu akan menjadi pembiasaan mereka sehari-hari, pada akhirnya akan membudaya.

Selain itu, penanaman pendidikan karakter juga dapat dilakukan melalui kegiatan pembiasaan seperti berjabat tangan dengan guru, senyum, sapa, salam, sopan, santun, silaturahmi dan sayang (7S). Pembiasaan baik tersebut tidak kalah penting dalam penanaman budaya karakter peserta didik. Peserta didik akan terbiasa jika bertemu dengan orang yang lebih tua akan melakukan jabat tangan yang memunculkan karakter 7S tersebut. Peserta didik akan memahami bahwa nilai karakter yang muncul dalam kegiatan berjabat tangan akan menjadi sebuah kebiasaan baik dalam dirinya.

Pendidikan karakter harus dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan di dalam kehidupan sehari-hari yang salah satu diantaranya di dalam sekolah atau kelas. Oleh karena itu guru disini memiliki peranan yang sangat penting di dalam penanaman pendidikan karakter kepada peserta didik.

Sebagai guru kita patut bersyukur jika peserta didik terbiasa bersikap dan menunjukkan perilaku baik. Karena itu yang kita harapkan, namun bagaimana jika justru dalam keseharian mereka, mereka justru menunjukkan perilaku yang menyimpang. Hal ini akan menjadi masalah yang besar. Apapun perilaku guru dapat berdampak pada perkembangan karakter peserta didik. Dengan begitu, sebagai guru penting bagi kita untuk menanamkan dan membiasakan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sejak usia kelas rendah.

Perlunya peranan guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik di sekolah. Peran sebagai guru adalah membentuk peserta didik yang religius, mandiri, nasionalis, mampu bergotong royong, dan memiliki integritas. Keberhasilan sekolah dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik mereka tergantung pembiasaan yang mereka terapkan. Sehingga, perlunya upaya yang maksimal dari para guru.

Guru bertanggung jawab mengenalkan konsep ketuhanan dan pelaksanaan ibadah keagamaan kepada peserta didiknya di sekolah. Guru yang taat beragama kemungkinan besar akan membentuk karakter peserta didiknya juga taat beragama. Misalnya membiasakan mengajak peserta didik mereka sholat, mengaji, bekerja sama membersihkan lingkungan sekolah, menghormati, menghargai, berperilaku sopan, toleransi, tertib, dan disiplin. Dengan demikian guru wajib membimbing mereka untuk lebih religius.

Guru juga wajib memberikan contoh atau teladan yang baik kepada peserta didiknya. Sebagai peserta didik, mereka akan melakukan apa dikatakan atau dilakukan oleh gurunya. Sedikit atau banyak, mereka akan meniru ketika gurunya berkata kasar, tidak sopan, tidak mau menghargai, dan bersikap egois. Jika hal ini tidak diperbaiki maka akan menjadi boomerang bagi kita selaku guru. Teladan yang baik akan membentuk karakter baik, sebaliknya jika guru menunjukkan teladan yang tidak baik, maka karakter tidak baik pun akan terbentuk dalam diri mereka.

Nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan dalam pendidikan karakter di sekolah meliputi keimanan dan ketaqwaan, kejujuran, disiplin, percaya diri, tanggung jawab, rasa keadilan, sopan santun, pemaaf, sabar, dan peduli. Nilai-nilai karakter ini dikembangkan dari ajaran agama, filsafat bangsa, serta nilai kearifan lokal suatu masyarakat. Dengan demikian, iman dan taqwa adalah sebagai pondasi karakter

seseorang. Betapa pentingnya peran guru mengajarkan ilmu agama di dalam lingkungan sekolah.

Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya yang disiapkan diteladankan oleh guru secara sistematis untuk membantu membentuk karakter peserta didik yang mampu memahami nilai-nilai perilaku manusia terhadap penciptanya, dirinya sendiri, dan lingkungan dan sekitarnya. Pendidikan karakter yang ditanamkan kepada peserta didik di lingkungan sekolah secara sistematis dapat membentuk dan menularkan karakter positif di lingkungannya.

Karakter positif semua peserta didik dan warga sekolah lainnya dapat berdampak baik untuk terbentuknya karakter positif lingkungan sekitarnya. Kunci keberhasilannya adalah keteladanan positif guru di dalam lingkungan sekolah. Diharapkan guru mampu membentuk karakter positif seorang peserta didik, baik dalam bertutur kata, bergaul, bersikap, dan bertindak. Percayalah bahwa pembentukan karakter peserta didik sedini mungkin di kelas rendah akan berdampak jangka panjang dalam pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa tujuan pembentukan karakter peserta didik yaitu mendorong terbentuknya peserta didik yang berkarakter baik, memiliki keimanan dan ketakwaan, kejujuran, disiplin, percaya diri, tanggung jawab, rasa keadilan, sopan santun, pemaaf, sabar, dan peduli, serta melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup. Dalam hal ini juga diperlukan masyarakat berperan dalam pembentukan karakter peserta didik melalui orangtua dan lingkungan masyarakat sekitarnya.

Sebagaimana dikemukakan Rahardjo (2010:16) bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan yang holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan. Dari penjelasan tersebut jelas terlihat bahwa pendidikan karakter tersebut menanamkan perilaku pada diri seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus dilakukan terhadap diri sendiri, sosial, alam dan sang pencipta secara jujur, disiplin, percaya diri, tanggung jawab, sopan santun, pemaaf, sabar, dan peduli, serta melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembentukan karakter peserta didik, maka diperlukan pihak-pihak yang ikut terlibat didalamnya yaitu guru sebagai pendidik di sekolah, orangtua sebagai pendidik di rumah dan negara sebagai pendidik negara.

4. Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter hendaknya ditanamkan dari usia dini atau usia kelas rendah pada lingkungan sekolah. Sekolah sebagai wadah yang tepat untuk mencerdaskan dan membentuk watak manusia agar lebih baik untuk mengatasi dan mencegah krisis karakter bangsa. Oleh karenanya diperlukan strategi seorang guru dalam membentuk karakter peserta didik, sehingga peserta didik siap menuju generasi emas 2045. Penanaman pendidikan karakter oleh guru kepada peserta didik dapat dilakukan melalui beberapa strategi. Strategi yang dilaksanakan guru harus disertai dengan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah dalam mencerna atau merekam pembiasaan-pembiasaan karakter positif yang diberikan. Pendidikan karakter sangat diperlukan untuk mempersiapkan generasi yang berkualitas dimana bukan hanya untuk kepentingan individu warga negara, akan tetapi

juga untuk masyarakat secara keseluruhan. Oleh sebab itu nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter seperti religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas dapat membentuk karakter baik seseorang di dalam kehidupan. Peserta didik yang memiliki karakter yang baik akan menghasilkan generasi yang baik pula dan berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Prasetyo dan Emusti Rivasintha. (2013). *Konsep Urgensi dan implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Dikutip dari <http://www.kompasiana.com/agusprasetyo/5500d253a3311537351205d/konsep-urgensi-dan-implementasi-pendidikan-karakter-di-sekolah>. Diakses di Bengkulu pada pada hari minggu 26 Agustus 2018.
- Hindami, Faqih.(2013). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal*. Dikutip dari: https://www.kompasiana.com/faqih_hindami/pendidikan-karakter-berbasis-kearifan-budaya-lokal_552fe6bd6ea83422628b45bb. Diakses di Bengkulu pada hari hari Minggu tanggal 26 Agustus 2018
- Kamisa. (1997). *Karakter Berkualitas*. Dikutip dari <http://karaktersejati.blogspot.com/2014/08/definisi-karakter-menurut-ahli.html?m=1>. Diakses di Bengkulu pada hari Minggu tanggal 26 Agustus 2018
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, (2016). *Konsep Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : TIM PPK Kemendikbud.
- Koesoema, Doni A., (2012). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Jogjakarta: Kanisius.
- Lickona, Thomas. (2012). *Character Matters*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Raharjo. (2010). *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (Balitbang Kementerian Pendidikan Nasional, vol.16 No.3, Mei 2010).
- Zakky. (2018). *Pengertian Strategi Pembelajaran Secara Umum dan Menurut Para Ahli*. Dikutip dari <http://zonareferensi.com/pengertian-strategi-pembelajaran/>. Diakses pada hari Sabtu tanggal 15 September 2018

Optimalisasi Pelaksanaan KKG Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Pelaksanaan Dan Tanggung Jawab Secara Profesional

NURINI

SD IT SAMAWI, BANTUL, D.I. YOGYAKARTA

rinidjocho@gmail.com

Abstrak

Perubahan kurikulum dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya yang semakin maju dan pesat. Menyebabkan perubahan gaya mengajar. Yang dulunya materi pembelajaran hanya lingkup kecil dan metode mengajar konvensional namun saat ini harus mampu mengembangkan materi dengan teknik dan cara mutakhir. Hal ini menyebabkan guru dituntut dapat menguasai, memanfaatkan, memperluas atau memperdalam materi pembelajaran. Guna memenuhi hal tersebut tidak cukup bagi guru hanya berbekal kemampuan yang diperoleh saat kuliah, tetapi harus menambah wawasan dan memperbarui ilmu dan informasi. Sehingga guru selalu dituntut untuk belajar sepanjang hayat.

Salah satu mengembangkan kompetensi guru dengan melaksanakan kegiatan kelompok kerja guru (KKG). Program yang dilakukan: tukar menukar informasi, berbagi pengalaman mengajar, menyiapkan bahan ajar, menganalisa ketercapaian suatu metode dan hasil belajar untuk menentukan metode atau cara baru yang lebih tepat digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan KKG yang dilakukan sangat bermanfaat untuk guru, karena dapat meringankan persiapan mengajar, seperti administrasi bisa dikerjakan secara bersama mulai dari pemetaan KI dan KD, pembuatan silabus, RPP, serta menyiapkan bahan ajar, LKPD (lembar kerja peserta didik) dan saling bertukar pengalaman dalam mengajar. Oleh karena itu, mengingat pentingnya dan manfaat besar yang akan diperoleh dari KKG sehingga pelaksanaan KKG seyogyanya dapat dilakukan oleh Kelompok Kerja Guru di semua daerah.

Kata kunci: KKG, Optimalisasi, Kompetensi Guru

A. PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya yang semakin maju dan pesat. Menyebabkan perubahan gaya mengajar guru juga harus berubah sesuai keadaan. Yang dulunya materi pembelajaran hanya pada lingkup kecil dan metode mengajar hanya konvensional namun saat ini guru harus mampu mengembangkan materi sesuai target yang diinginkan dan diajarkan dengan teknik dan cara mutakhir sesuai perkembangan zaman anak saat ini. Hal ini menyebabkan guru dituntut dapat menguasai, memanfaatkan, memperluas atau memperdalam materi pembelajaran, dan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, harus mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Guna memenuhi hal tersebut tidak cukup bagi guru hanya berbekal kemampuan yang diperoleh saat kuliah, tetapi setiap waktu harus menambah wawasan dan memperbarui ilmu dan informasi, karena ilmu yang pernah dimiliki jika tidak

pernah di asah juga akan mengendap dengan sendirinya. Sehingga guru selalu dituntut untuk belajar dan belajar, dan menjadi insan pembelajar sepanjang hayat.

Perkembangan zaman yang semakin pesat, menimbulkan perubahan kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Kebutuhan yang makin meningkat tersebut, memicu semakin banyaknya tuntutan peserta didik yang harus dimiliki dan dikuasai agar dapat memenangkan persaingan di masyarakat. Dan kenyataan saat ini, peserta didik dan masyarakat dihadapkan pada kondisi diberlakukannya pasar bebas, yang akan berdampak pada semakin ketatnya persaingan baik saat ini maupun di masa depan.

Guna memenuhi tuntutan tersebut, guru harus selalu mampu dan mau mengembangkan kompetensinya. Salah satu wadah guru dalam mengembangkan kompetensi, yaitu melalui kegiatan kelompok kerja guru (KKG), yang ada di setiap masing-masing wilayah baik tingkat gugus maupun kecamatan bahkan jika lebih besar lagi ditingkat kabupaten tergantung efektifitas pelaksanaan masing-masing daerah. Tujuan pelaksanaan KKG disini, disamping mengembangkan kompetensi guru juga membantu guru dalam menyiapkan berbagai bahan ajar, administrasi pelajaran serta berbagi pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran.

Oleh karena itu, pelaksanaan KKG sangat besar manfaatnya, baik dari segi pengembangan kompetensi guru juga untuk kemajuan peserta didik, karena jika guru bertambah ilmu, pastinya juga akan menerapkan ilmunya yang lebih baik ke peserta didik di sekolah masing-masing.

B. KAJIAN TEORI

Guru adalah suatu profesi yang menciptakan berbagai profesi lain yang sangat penting. Guru bertugas membimbing dan mendidik peserta didiknya agar menjadi anak yang cerdas, sehingga ia akan mampu mencapai cita-citanya. Oleh karena itu, profesionalitas seorang guru perlu ditingkatkan. Dengan mutu pembelajaran yang baik, harapannya seorang guru akan mempunyai keterampilan mengajar yang baik dan mampu memberikan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga peserta didiknya akan tumbuh menjadi siswa yang cerdas dan berprestasi.

Menurut Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 dikutip dari <http://www.sekolahdasar.net/2012/11/4-kompetensi-yang-wajib-dikuasai-guru.html>. Terdapat 4 kompetensi yang perlu dimiliki oleh seorang guru agar ia menjadi seorang guru yang profesional dan meningkatkan kualitasnya. 4 kompetensi tersebut antara lain:

1. kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Kompetensi ini memiliki 7 aspek kemampuan yaitu: mengenal karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar serta mampu mengaplikasikannya berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, mampu mengembangkan kurikulum yang ada, melakukan kegiatan pembelajaran yang mendidik, memahami dan mampu mengembangkan potensi peserta didik, dapat berkomunikasi dengan peserta didik dengan baik, melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan.
2. kompetensi Profesional adalah kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan ilmu terkini karena perkembangan ilmu selalu dinamis.

Kemampuan ini harus terus dikembangkan guru dengan belajar. Kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam meliputi: konsep, struktur, metode keilmuan/teknologi/seni yang menaungi/koheren dengan materi ajar, materi yang ada dalam kurikulum, hubungan konsep antar pelajaran terkait, penerapan konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari, kompetensi secara profesional dalam konteks global dengan tetap melestarikan kearifan lokal

3. Kompetensi Sosial dapat diketahui secara langsung dari tindakan guru bermasyarakat dan bekerja sama dengan peserta didik serta guru lainnya. Kompetensi sosial yang harus dikuasai yaitu: berkomunikasi lisan dan tulisan, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional, bergaul secara efektif dengan siswa, sesama pendidik, orang tua siswa dan masyarakat sekitar, bertindak sesuai norma agama, hukum, sosial, menunjukkan pribadi yang dewasa, memiliki etos kerja, tanggung jawab yang tinggi.
4. kompetensi kepribadian terkait dengan kepribadian guru dan keteladanan guru yang dapat ditiru oleh peserta didiknya, misalnya: dewasa, arif bijaksana, berwibawa, mantap, berakhlak mulia, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, mengevaluasi kinerja sendiri.

Guna memenuhi 4 kompetensi tersebut di atas, terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan Kompetensi Guru, berdasarkan <http://kurniawaalex.blogspot.com/2015/05/makalah-upaya-pengembangan-kompetensi.html> adalah sebagai berikut:

1. Program Sertifikasi

Program Sertifikasi merupakan program pemerintah yang berupaya memberikan penghargaan kepada guru dengan diakui sebagai tenaga profesional sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan guru dengan harapan jika kesejahteraan meningkat, maka peningkatan kompetensi guru juga meningkat

2. Peningkatan Kompetensi dan Profesionalisme Guru, upaya peningkatan kompetensi dapat dilakukan dengan berbagai upaya sebagai berikut:

- a. Mengikuti Penataran Guru/Diklat

Dengan mengikuti diklat akan memperoleh penyegaran ilmu dan materi yang berkaitan dengan tugas guru. Selain itu dapat menambah pengalaman baru dari orang baru.

- b. Mengikuti Musyawarah Guru Bidang Studi/ Kelompok Kerja Guru(KKG)

Kegiatan Musyawarah Guru Bidang Studi/ Kelompok Kerja Guru, manfaat yang akan diperoleh hampir sama dengan ketika mengikuti diklat, hanya saja ketika kegiatan KKG frekuensi kegiatan akan lebih teratur dan terjadwal, sehingga materi atau penyegaran ilmu akan lebih banyak.

- c. Mengikuti Kursus dan pelatihan
Dengan mengikuti kursus yang mendukung profesionalisme guru akan menambah keahlian guru, yang harapannya dapat ditularkan kepada peserta didiknya.
- d. Menambah pengetahuan melalui Media Masa atau Media Elektronik
Saat ini, berbagai informasi sangat mudah diperoleh, tidak hanya sekedar dari buku atau dari pendidikan formal, namun dalam genggam tangan dengan internet, informasi apapun baik local maupun mancanegara dapat dengan mudah diakses.
- e. Program Studi Lanjut Program Strata 2 atau 3
Program studi lanjut, pastinya akan mendapat ilmu dan cara pola pikir yang lebih untuk guru, selain meningkatkan kompetensi, juga dapat mengembangkan karir guru.
- f. Pemanfaatan Jurnal
Jurnal yang diterbitkan berbagai lembaga dapat dipergunakan untuk memutakhirkan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang guru. Dengan memiliki bekal ilmu pengetahuan yang memadai, seorang guru bisa mengembangkan kompetensi dan profesionalismenya sehingga dapat ditularkan kepada peserta didik dan dapat dijadikan media untuk mengomunikasikan tulisan hasil pemikiran dan penelitian guru yang dapat digunakan untuk mendapatkan angka kredit yang dibutuhkan pada saat sertifikasi dan kenaikan pangkat.
- g. Seminar
Melalui kegiatan seminar guru mendapatkan informasi-informasi baru, sebagai wahana yang baik untuk mengomunikasikan berbagai hal yang menyangkut bidang ilmu dan profesinya sebagai guru.

C. METODE DAN PROSES PENYELESAIAN MASALAH

Kegiatan KKG dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar anak. Kelompok Kerja Guru ini lebih difokuskan untuk guru kelas VI di wilayah kecamatan Bantul. Karena kelas VI merupakan tingkatan terakhir di jenjang SD, selain itu perlu menyiapkan untuk kelulusan guna menuntut ke jenjang tingkat lanjut SMP. Sedangkan KKG guru kelas I-V dilaksanakan sendiri sesuai jenjang kelas masing-masing

Langkah-langkah yang dilakukan ketika memulai KKG guru kelas VI:

1. Menentukan Jadwal Pelaksanaan Kegiatan KKG
Kegiatan dilaksanakan setiap 2 minggu sekali, setiap hari Kamis, mulai pukul 12.30-15.00 atau durasi selama 2,5 jam setiap pertemuan
2. Sasaran Kegiatan KKG
Peserta kegiatan KKG adalah guru kelas VI sebagai pengampu utama kelas VI, tim sukses guru kelas VI masing-masing sekolah, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah.
3. Penyusunan Struktur Program Organisasi
Susunan struktur organisasi diperlukan untuk pembagian tugas yang akan dilaksanakan selama pelaksanaan KKG. Periode kepengurusan selama 1 tahun,

hal ini dimaksudkan karena pembagian tugas guru di sekolah masing-masing juga satu tahun sekali, hal ini untuk mengantisipasi jika tahun berikutnya tidak menjadi guru kelas VI di sekolah tempat tugasnya.

4. Pembahasan Program KKG Guru dan Tim Sukses Kelas VI

Program ditentukan supaya mempunyai tujuan jelas dalam pelaksanaan kegiatan.

Program yang dilaksanakan selama satu tahun antara lain:

a. Ujian Penguasaan Materi Guru

Guru layaknya siswa juga melaksanakan ujian disesuaikan dengan materi yang ada di kelas VI. Latihan ujian memuat semua pelajaran yang ada di kelas VI. Pembuat soal ujian untuk guru adalah kepala sekolah pendamping yang lebih menguasai mata pelajaran tertentu

b. Pembuatan Administrasi Pembelajaran

Administrasi pembelajaran adalah hal yang harus dimiliki dan dibuat oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kelengkapan administrasi jika dikerjakan sendiri membutuhkan waktu yang lama untuk melengkapi. Dalam KKG kelengkapan administrasi mulai dari pemetaan KI-KD, silabus, RPP, Penilaian disiapkan bersama dalam kelompok, yang nantinya semua guru dapat memiliki.

c. Bedah kisi-kisi materi USBN tahun sebelumnya

Kisi-kisi tahun sebelumnya dibahas secara tuntas untuk menguatkan kembali materi yang sudah dilaksanakan.

d. Program Pertukaran Guru

Program pertukaran guru dilakukan hanya pada saat materi tertentu, Jadi hanya bersifat sementara. Misalnya jika suatu sekolah kesulitan dalam menyampaikan materi tertentu dapat meminta bantuan dari guru sekolah lain. Untuk jam dan jadwal pertukaran guru disesuaikan dengan jadwal pelajaran dan jam luang guru yang diminta bantuannya. Sehingga selain membantu sekolah lain, guru yang bersangkutan tidak meninggalkan kewajiban mengajar di tempat tugasnya.

e. Pembuatan Soal Uji Pemetaan Awal 1,2, dan 3

Soal uji pemetaan awal dibuat oleh guru dalam kelompok mata pelajaran tertentu. Hal ini dimaksudkan agar setiap guru tidak terbebani dengan soal yang harus dibuat terlalu banyak. Soal uji kompetensi awal merujuk pada soal-soal yang berstandar USBN agar anak terbiasa berlatih soal. Latihan soal dibuat sebanyak 3 paket secara bertahap. Dengan anggapan, setelah paket pertama diujikan, kemudian dianalisis untuk mengetahui hasilnya, kemudian dicobakan lagi, untuk mengetahui perubahan dari tahap pertama.

f. Analisis Hasil Uji Pemetaan Awal 1,2, dan 3

Analisis Hasil Uji Pemetaan dilakukan setelah diujikan kepada siswa, hasilnya dianalisa di tiap sekolah, kemudian dianalisa bersama ketika pelaksanaan KKG untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan siswa pada umumnya yang selanjutnya ditentukan rencana tindak lanjut yang akan dikerjakan.

g. Bedah kisi-kisi materi USBN pada tahun berjalan.

Bedah kisi materi dimaksudkan untuk mengulang dan menguatkan materi yang ada dan yang akan digunakan dalam USBN tahun tersebut. Hal ini

dimaksudkan agar guru mampu mengarahkan sesuai dengan SKL yang diminta dan belajar hal baru jika ada materi yang berbeda.

- h. Pembuatan *Hand Out* Mata Pelajaran sesuai Kisi-kisi tahun berjalan
Pembuatan *Hand out* dibuat oleh guru bersama-sama dalam kelompok yang sudah ditentukan seperti sewaktu pembagian kelompok pembuatan soal uji pemetaan awal
- i. Pembuatan soal prediksi USBN
Pembuatan soal juga dilakukan berkelompok sesuai mata pelajaran yang sudah ditentukan. Hal ini dimaksudkan untuk memprediksi soal yang dimungkinkan keluar pada USBN berdasarkan kisi yang telah ditentukan oleh kementerian pendidikan.
- j. Pembahasan materi baru dan yang sulit berdasarkan kisi-kisi
Pembahasan materi dilaksanakan secara klasikal, sebagai tutor dilaksanakan secara bergantian bagi yang memiliki kemampuan lebih dan salah satu guru yang ditunjuk untuk mengikuti diklat di tingkat kabupaten dan provinsi untuk mengimbaskan.
- k. Kegiatan wisata guru dalam kelompok KKG
Tujuan wisata jelas sebagai wahana hiburan guru setelah sekian lama melaksanakan kewajiban profesionalisme nya, namun dibalik itu terdapat manfaat lain, yaitu menambah keakraban dengan suasana yang berbeda untuk semakin mengenal karakter dan memudahkan kerja sama untuk dalam melaksanakan program-program yang lain.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) yang dilakukan secara rutin, dan memiliki program yang jelas, serta dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab mempunyai manfaat besar yang dapat diperoleh oleh guru. Hal yang diperoleh secara nyata dalam kegiatan ini antara lain:

1. Diadakannya Uji Kompetensi Guru dalam KKG dengan materi sesuai dengan SKL kelas VI, dapat diketahui beberapa materi yang kurang dikuasai oleh guru sehingga dapat ditindaklanjuti dan dicari solusi yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Mengetahui kelemahan guru terhadap materi tertentu bukan untuk menjatuhkan guru tetapi untuk bahan *sharing* materi, sekaligus mencari solusi yang tepat agar guru mudah dan memiliki cara yang tepat dalam menyampaikan ke peserta didik agar mudah dipahami. Karena jikalau guru sendiri tidak paham materi tersebut jelas proses *transfer* ke peserta didik tidak maksimal. Dengan demikian, setelah ada perbaikan dan pengetahuan baru, diharapkan guru dapat memberikan ilmunya dengan benar ke peserta didik disekolah masing-masing.
2. Menambah rasa persaudaraan yang kuat sehingga tidak ada jurang pemisah antara pengawas sekolah, kepala sekolah, guru baik PNS maupun non PNS. Karena KKG yang dijalankan setiap pertemuan selalu didukung oleh orang-orang yang berkompeten sehingga kegiatan selalu terpantau. Pengawas dan kepala sekolah selalu bersedia mendampingi guru, mengarahkan dan membimbing. Rasa nyaman, aman, dan bersaudara membuat kegiatan semakin kondusif. Pembagian tugas yang adil dan merata tanpa membedakan golongan

dan pangkat menjadi modal kebersamaan untuk menambah semangat dalam berkompetensi.

3. Memperkaya ilmu, menyegarkan beberapa ilmu yang telah lama tidak digunakan, menambah pengalaman melalui rekan gur secara langsung ataupun ketika saling berbagi pengalaman dalam mengajar, menambah wawasan dengan adanya teman guru bertambah, dan informasi karakteristik peserta didik yang berbeda, dapat bertukar pikiran, untuk mengatasi hal tersebut dan mencari solusi terbaik menghadapi karakteristi setiap siswa.
4. Membantu kesulitan guru lain secara langsung dan mempunyai pengalaman baru menghadapi peserta didik yang berbeda. Pertukaran guru disini, dilaksanakan pada jam tertentu dengan jadwal telah disepakati oleh kedua belah pihak, baik yang akan mengunjungi sekaligus menjadi guru tamu, dan guru yang dikunjungi. Guru tamu akan mengajar berdasarkan pesanan materi yang sulit bagi sekolah tersebut, harapannya siswa akan mendapatkan pengalaman baru dari guru yang berbeda dan menjadi penyegaran agar materi yang tadi dianggap sulit dengan guru dan teknik berbeda akan mudah dipahami.
5. Meringankan pekerjaan guru dalam menyiapkan administrasi pembelajaran, baik administrasi persiapan mengajar seperti penentuan hari efektif, program tahunan, program semester, analisis pemetaan KI-KD, penyusunan silabus, penyusunan RPP, administrasi penilaian seperti penentuan KKM, penyiapan bahan ajar, dan pembuatan LKPD (lembar kerja peserta didik). Serta di kelas VI semester akhir sering difokuskan pada kesiapan menghadap USBN sehingga perlu ditambah frekuensi mengerjakan soal sejenis. Dalam KKG juga dibagi dalam kelompok kecil untuk membuat soal latihan sesuai kisi-kisi, pembuatan *hand out* atau bahan ajar. Guna menyiapkan kesemuanya, jika dilakukan oleh seorang guru tentu membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya KKG, efektifitas waktu akan lebih baik, karena dikerjakan bersama sehingga waktu yang dimiliki oleh guru dapat difokuskan dalam perbaikan kualitas pembelajaran di kelas.
6. Menemukan solusi bersama dalam menghadapi materi yang dianggap sulit oleh siswa. Hasil analisis yang didiskusikan bersama dapat digunakan untuk perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan di atas sangat jelas bahwa pengembangan kompetensi guru sangat penting bagi pendidik dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pengajar profesional, karena dapat meningkatkan kualitas mengajar agar tercapai tujuan pendidikan nasional. Kompetensi guru sebagai upaya pembinaan dan pengembangan profesi guru dalam bentuk pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB).

Kegiatan KKG yang dilakukan sangat bermanfaat untuk guru, karena dapat meringankan persiapan mengajar, seperti adminisrasi bisa dikerjakan secara bersama mulai dari pemetaan KI dan KD, pembuatan silabus, RPP, serta menyiapkan bahan ajar, LKPD (lembar kerja peserta didik) dan menjadi wahana untuk bertukar pengalaman dalam mengajar. Oleh karena itu, mengingat penting

dan manfaat besar yang akan diperoleh dari KKG sehingga pelaksanaan KKG seyogyanya dapat dilakukan oleh Kelompok Kerja Guru di semua daerah. Bagi pemangku kebijakan sebaiknya mendukung terlebih lagi menfasilitasi kegiatan KKG agar kegiatan lebih baik dan bermanfaat secara maksimal

DAFTAR PUSTAKA

Alex Kurniawan, <http://kurniawaalex.blogspot.com/2015/05/makalah-upaya-pengembangan-kompetensi.html>, diunduh di Yogyakarta, 14 September 2018

Sekolah dasar. Net, <http://www.sekolahdasar.net/2012/11/4-kompetensi-yang-wajib-dikuasai-guru.html>. Diunduh di Yogyakarta, 14 September 2018

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen, Bandung: Penerbit Fokus Media.

Peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembuatan Film Pendek Di Smp Labschool Jakarta

WIJAYA KUSUMAH

SMP LABSCHOOL JAKARTA

Email: wijayalabs@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui pembuatan film pendek di SMP Labschool Jakarta. Maraknya berita tentang penganiayaan guru oleh siswanya membuat kita bersedih hati. Hal ini menunjukkan lemahnya pendidikan karakter. Lemahnya pendidikan karakter di sekolah harus ditingkatkan dengan penguatan pendidikan karakter (PPK) dan keteladanan guru. Ada berbagai cara untuk meningkatkan PPK. Siswa harus diajarkan nilai-nilai utama pendidikan karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Juga dilakukan kegiatan berbasis kelas, ikut menumbuhkan budaya sekolah, dan pengabdian pada masyarakat. Salah satu cara kami meningkatkan PPK adalah dengan membuat film pendek yang diupload ke internet tentang kegiatan-kegiatan siswa di sekolah. Keunggulan pembuatan film pendek adalah siswa menjadi mampu bekerja sama, bermain peran, kemandirian, kejujuran, kreativitas, dan merupakan implementasi dari nilai-nilai utama PPK. Film tentang Labschool rumah keduku adalah salah satu film pendek yang sangat disukai siswa dan mereka bisa menontonnya di youtube.com. Pengamatan kami, siswa merasakan bahwa sekolah menjadi rumah keduanya. Dari hasil penelitian *best practice* ini menunjukkan bahwa penguatan pendidikan karakter siswa dapat ditingkatkan dengan cara membuat film pendek di SMP Labschool Jakarta. Hal ini ditunjukkan dengan semakin menguatnya pendidikan karakter di sekolah kami dan sering dikunjungi tamu dari sekolah lain. Sekolah kami pun ditunjuk sebagai rujukan kemdikbud.

Kata kunci: *Film Pendek, Labschool, PPK*

A. PENDAHULUAN

Guru mengemban tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Ketujuh tugas utama itu dilakukan agar guru dapat melaksanakan tugasnya secara optimal, maka guru diharapkan mampu meningkatkan profesionalismenya dalam rangka pengembangan keprofesian berkelanjutan dan mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter.

Lemahnya pendidikan karakter di sekolah harus ditingkatkan dengan penguatan pendidikan karakter (PPK). Ada berbagai cara untuk meningkatkan PPK. Siswa harus diajarkan nilai-nilai utama pendidikan karakter yaitu **religious, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas**. Juga dilakukan kegiatan berbasis kelas, ikut menumbuhkan **budaya sekolah**, dan **pengabdian pada masyarakat**.

Salah satu cara kami meningkatkan PPK adalah dengan **membuat film pendek** tentang kegiatan siswa di sekolah. Siswa merasakan bahwa sekolah menjadi rumah keduanya. Mereka akan betah berlama-lama di sekolah dengan nilai-nilai utama PPK.

Penelitian ini adalah penelitian *best practice* yang dilakukan di SMP Labschool Jakarta. Alasan melakukan penelitian ini adalah semakin lemahnya pendidikan karakter dan banyak siswa yang menggunakan media sosial, salah satunya adalah youtube di internet. Siswa sangat senang menonton film karya mereka sendiri dan akan berusaha untuk menyebarkannya di media sosial agar banyak ditonton pengguna internet.

Peneliti melakukan penelitian sederhana tentang meningkatkan penguatan pendidikan karakter siswa melalui pembuatan film pendek di sekolah. Film pendek ini sengaja dibuat, disebar, dan dikembangkan oleh siswa SMP Labschool Jakarta dalam mendokumentasikan kegiatan siswa di sekolah. Karakter siswa dapat terlihat dari hasil karya siswa berbentuk film pendek yang diunggah ke *youtube.com* di internet dengan *keyword* labschool atau labschool rumah kedua.

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) selain merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa Tahun 2010 juga merupakan bagian integral Nawacita. Dalam hal ini butir 8 Nawacita: Revolusi Karakter Bangsa dan Gerakan Revolusi Mental dalam pendidikan yang hendak mendorong seluruh pemangku kepentingan untuk mengadakan perubahan paradigma, yaitu perubahan pola pikir dan cara bertindak, dalam mengelola sekolah. Untuk itu, Gerakan PPK menempatkan nilai karakter sebagai dimensi terdalam pendidikan yang membudayakan dan memberadatkan para pelaku pendidikan.

Dalam buku konsep dan penguatan pendidikan karakter yang dibuat oleh tim PPK Kemdikbud (2017), ada lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK. Kelima nilai utama karakter bangsa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Religius

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain.

2. Nasionalis

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

3. Mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.

4. Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan pada orang-orang yang membutuhkan.

5. Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran.

Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan sekolah perlu mengembangkan nilai-nilai utama lainnya baik secara kontekstual maupun universal. Nilai religius sebagai cerminan dari iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan secara utuh dalam bentuk ibadah sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing dan dalam bentuk kehidupan antarmanusia sebagai kelompok, masyarakat, maupun bangsa. Dalam kehidupan sebagai masyarakat dan bangsa nilai-nilai religius dimaksud melandasi dan melebur di dalam nilai-nilai utama nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Demikian pula jika nilai utama nasionalis dipakai sebagai titik awal penanaman nilai-nilai karakter, nilai ini harus dikembangkan berdasarkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan yang tumbuh bersama nilai-nilai lainnya.

B. KAJIAN TEORI

1. Pendidikan Karakter

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang berfungsi untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menghadapi tantangan perubahan dalam kehidupan lokal, nasional, dan global. Pendidikan yang berkarakter adalah pendidikan yang memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat.

Menurut beberapa pendapat teman yang menjadi guru, karakter itu modal dasar manusia, dan dengan karakter yang baik anak akan mudah diberikan ilmu apapun dan seharusnya ini sudah dimulai dari keluarga. Di samping itu anak juga tahu tata krama, rasa empati, rasa percaya diri, bekerjasama, pentingnya agama dan lain-lain. Apalagi zaman sekarang ketika anak sudah kenal teknologi informasi. Mereka dapat menggunakan teknologi informasi tersebut dengan bijaksana. Kalau anak sudah terbiasa melakukan hal-hal baik, tentunya akan menjadi pribadi yang kuat pula ketika dihadapkan kepada persoalan hidup yang kompleks. Anak dapat menyelesaikan masalahnya dengan baik pula. Misalnya tidak dengan kekerasan.

Sebetulnya karakter yang baik itu sudah ada pada ajaran agama yang kita yakini dan bersumber murni dari kitab suci sebagai mukjizat dari para nabi. Pendidikan karakter selalu menekankan kepada pembiasaan yang baik, contohnya anak terbiasa mencari pengetahuan melalui internet dan mengolahnya menjadi informasi baru.

Hal yang menjadi kendala adalah sudahkah kita sebagai umat beragama di lingkungan keluarga melaksanakannya dengan rutinitas dalam kehidupan sehari-

hari. Sekarang ini banyak yang mengaku agamanya X namun hanya sebatas untuk mengisi identitas saja tanpa melaksanakan ajarannya (perintah kewajiban ataupun menjauhi larangannya). Di sinilah pendidikan karakter dibutuhkan, karena siswa kita saat ini sudah semakin jauh dari karakter bangsa Indonesia sehingga berperilaku jauh dari nilai-nilai karakter dasar bangsa Indonesia. Seharusnya di dalam keluarga diperkenalkan ajaran agama, dan etika lalu baru di sekolah diperkenalkan pengetahuan tentang pendidikan karakter.

Anak-anak cenderung meniru apa yang dilihatnya/didengarnya (entah itu baik ataupun yang kurang baik). Pendidikan Karakter diperlukan untuk menumbuhkan watak siswa dan bukan sekedar otak saja.

Penguatan pendidikan karakter (PPK) tertulis lengkap dalam buku konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter tingkat SD dan SMP yang ditulis oleh tim PPK Kemdikbud tahun 2017.

2. Film Pendek

Film pendek adalah film yang dibuat dengan durasi singkat untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penonton. Film pendek sering dilombakan setiap tahunnya. Baik oleh lembaga pemerintah ataupun swasta. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatannya beraneka ragam.

Berikut ini adalah beberapa software untuk edit video atau film terbaik untuk system operasi windows, yaitu: AVS Video Editor, Sony Vegas Pro 13, virtualdub, Corel video studio, Adobe Premiere Pro, Windows Movie maker, Avidemux, Camtasia, Pinnacle studio, dan HitFilm Express.

Siswa sangat senang bila mendapatkan tugas membuat film pendek. Durasinya antara 1 sampai 10 menit. Mereka akan berusaha film yang dibuat ditonton banyak orang di internet. Oleh karena itu media social menjadi senjata mereka.

3. SMP Labschool Jakarta

SMP Labschool Jakarta adalah sebuah sekolah yang berada di jalan pemuda komplek UNJ Rawamangun Jakarta Timur. Awalnya sekolah ini adalah sekolah negeri dengan nama SMP Negeri 236 Jakarta, dan berubah namanya menjadi sekolah swasta yang dikelola oleh yayasan pembina Universitas Negeri Jakarta.

Pada tahun 1986, SMP Negeri 236 berpindah lokasi ke jalan Penggilingan Komplek PIK Cakung. Sementara SMA Negeri 81 berpindah lokasi ke Komplek Kodam Cipinang Melayu. Sebagai gantinya, atas permintaan masyarakat, mulai tahun Pelajaran 1992/1993 Yayasan Pembina IKIP Jakarta membuka SMP dan SMA IKIP Jakarta dengan SK Kanwil P dan K DKI No. Kep. 854 P/I01.a1/1/93 dan No. Kep 853 A/I01.a1/1/93 masing-masing tertanggal 15 Maret 1993. Berikutnya, seiring perluasan mandat dan bergantinya nama IKIP Jakarta menjadi Universitas Negeri Jakarta, maka TK, SLTP, dan SMA IKIP Jakarta tahun 1999 berganti nama menjadi TK, SMP, dan SMA Labschool Jakarta.

SMP labschool Jakarta adalah salah satu sekolah yang sering mendapat penghargaan dari prestasi siswanya. Baik dari prestasi akademik maupun non akademik. Salah satu prestasi siswa yang setiap tahun dipertahankan adalah rata-rata nilai ujian

nasional yang selalu masuk 10 besar di tingkat nasional. Wajar bila kemudian sekolah kami terpilih menjadi salah satu sekolah rujukan kemdikbud.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian *best practice* ini dilaksanakan di SMP Labschool Jakarta. Subyek penelitian ini adalah siswa SMP labschool Jakarta dari kelas 7 sampai kelas 9. Kegiatan penelitian dilaksanakan dari tahun ajaran baru 2016/2017 sampai 2017/2018. Kegiatan *best practise* ini sangat mudah di diseminasikan atau disebarkan oleh sekolah-sekolah yang ingin melakukan penguatan pendidikan karakter (PPK) di sekolahnya.

Berdasarkan tema penguatan pendidikan karakter, yang dibuat oleh panitia seminar nasional membangun keteladanan guru pendidikan dasar untuk meningkatkan keterampilan abad 21, dari direktorat pembinaan guru pendidikan dasar, direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2018, penelitian *best practice* ini difokuskan untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter siswa melalui pembuatan film pendek dengan metode penelitian tindakan yang terdiri dari :

1. Perencanaan (planning)

Kami memulai penelitian dengan merencanakan sebuah channel Labschool yang menampung video-video atau link video siswa SMP Labschool Jakarta di Youtube. Adapun langkah-langkah yang kami lakukan adalah membuat email dan blog serta Youtube channel di internet dengan *branding* Labschool. Branding ini kami publikasikan di media sosial dan disebarkan keseluruh siswa SMP Labschool Jakarta melalui kegiatan OSIS GANACANDRA. Setelah blog dan youtube jadi, kami mengumpulkan video-video yang sudah dibuat oleh siswa SMP Labschool Jakarta di youtube.com. Mulai dari kegiatan siswa baru kelas 7 sampai acara pelepasan siswa kelas 9 SMP Labschool Jakarta. Kemudian kegiatan tersebut kami branding dengan tema Labschool Rumah Keduaku yang dibuat oleh siswa kelas 9, kegiatan INVITA ke Yogyakarta kelas 8, dan kegiatan siswa baru kelas 7 MPLS. Semua itu kami kumpulkan di internet dari kegiatan masa lalu maupun masa kini. Sehingga kegiatan siswa yang berkarakter terdokumentasikan dengan baik. Karakter siswa dapat terlihat dari film-film yang dibuat oleh siswa. Peningkatan pendidikan karakter akan terlihat dari kebiasaan siswa dalam melakukan aktivitas di rumah keduanya, SMP Labschool Jakarta.

2. Aksi atau tindakan (acting)

Tindakan atau perlakuan yang kami lakukan kepada siswa di SMP Labschool Jakarta adalah mengumpulkan kegiatan siswa kelas 7 dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatannya seperti Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS), Studi Amaliah Islam (SALAM), Jambore Pramuka Cibubur, Wisata edukasi ke Bandung, buka puasa bersama, Studi dan Apresiasi Kepemimpinan Siswa Indonesia, Expo eskul atau kegiatan pemilihan ekstrakurikuler yang diminati oleh siswa sesuai bakat dan minatnya sehingga

melahirkan prestasi tinggi. Tindakan ini kami lakukan secara terus menerus sehingga mereka aktivitas siswa selama menjadi siswa di SMP Labschool Jakarta.

Di kelas 8 kami mendokumentasikan kegiatan secara visual mulai dari Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS), Rekrutmen OSIS dan MPK, Lari Lintas Juang OSIS/MPK (LALINJU), Industri Visit dan Tafakur Alam (INVITA) ke Yogyakarta, Pentas Seni (Pensi) Lomba Keterampilan Agama dan Bulan Bahasa (Loketa Bulba), pembuatan Karya Ilmiah Tulis (KARTUL). Sedangkan kelas 9 fokus pada dokumentasi kegiatan di rumah kedua SMP Labschool Jakarta dan persiapan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK), serta Ujian Sekolah Beraraf Nasional (USBN), Farewell Party, dan pelepasan wisudawan SMP Labschool Jakarta.

Selain itu kami juga mendokumentasikan tugas-tugas siswa yang merupakan tugas siswa secara kelompok dari guru mata pelajaran. Dari beberapa kelas yang kami kunjungi, hasilnya sangat bagus dan beberapa sudah dipublikasikan ke youtube dan akan kami tempatkan di Labschool TV yang kami kelola bersama pengurus OSIS SMP Labschool Jakarta.

Dari tindakan-tindakan yang kami perlakukan kepada siswa di SMP Labschool Jakarta diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa melalui pembuatan film pendek yang kami kembangkan. Bila setiap kelas memproduksi 4 Video dikalikan 20 kelas, maka akan ada 80 buah video atau film pendek yang akan ditampilkan dalam Labschool TV. Tentu akan menarik ditonton bila dikemas secara profesional dan dilombakan antar kelas atau diikuti sertakan dalam olimpiade TIK Nasional yang diselenggarakan oleh Komunitas Guru TIK dan KKPI (KOGTIK). Peningkatan karakter siswa akan nampak dengan jelas dari film-film yang diproduksi oleh mereka. Nilai-nilai utama PPK akan dikembangkan dalam pembuatan filmnya.

3. Observasi (observing)

Dari hasil pengamatan yang kami lakukan untuk mengumpulkan dokumentasi ke dalam Labschool channel di youtube adalah sebagai berikut :

- a. Labschool channel di youtube yang berisi kegiatan siswa di SMP Labschool Jakarta dimulai dari kelas 7 sampai kelas 9 yang beralamat di URL bit.ly/labschooltv dan di blog Labschool TV yang beralamat di URL www.labschooltv.blogspot.com
- b. Kami mengunggah video video siswa kelas 7 sampai kelas 9 di URL bit.ly/labschooltv dan di blog Labschool TV yang beralamat di URL www.labschooltv.blogspot.com
- c. Mempublikasikan kegiatan-kegiatan yang ada di Labschool channel sudah sesuai dengan harapan peneliti dimana dapat tersebar di media social seperti Instagram, Twitter, Whatsapp, LINE, Facebook, Telegram
- d. Minat dan kreativitas siswa SMP Labschool Jakarta sangat tinggi dalam berkarya setelah dikumpulkan dalam channel Labschool ini berdasarkan produk-produk yang dihasilkan dari siswa kelas 7 sampai siswa kelas 9 yang diunggah di Youtube.

- e. Peningkatan penguatan pendidikan karakter akan nampak jelas dari kegiatan keagamaan, kegiatan kelompok, dan kegiatan lainnya yang terdokumentasikan dalam pembuatan film pendek di SMP Labschool Jakarta.

4. Refleksi (reflecting)

Dari hasil perenungan dan refleksi diri, kami melihat adanya peningkatan pendidikan karakter, kami pun melihat bahwa minat dan kreativitas siswa cukup tinggi bila siswa tersebut diberikan tugas oleh guru mata pelajaran untuk mendokumentasikan kegiatan sekolah dalam bentuk video. Hal tersebut dapat dilihat di bawah ini yaitu:

- a. Saksi 2015
<https://youtu.be/z8HZ6qtNqCY>
- b. Saksi 2016
<https://youtu.be/xldIrd95zr4>
- c. zelofus 23 vetrícia
<https://youtu.be/YBjIabHosYM>
- d. zelofus 23 gaventric
<https://youtu.be/H0vBB7rovnk>
- e. zelofus25 psb
<https://youtu.be/AVBWcA5FeR8>
- f. zelofus23 closing inlabs
https://youtu.be/G_rHh_FPahU
- g. lari lintas juang 2016
<https://youtu.be/YGg5OaqhXqo>
- h. paskibra putri smp labschool Jakarta
<https://youtu.be/2XFZFqEssL4>
- i. pencerminan dasa dharma regu sakura
<https://youtu.be/25ycv6D-8P8>
- j. pencerminan dasa dharma regu lavender
https://youtu.be/_bNHJddcrnA

Kesimpulan dari hasil pengamatan kami adalah terjadi peningkatan dalam penguatan pendidikan karakter siswa. Selain itu siswa sangat berminat dan dapat berkembang kreativitasnya bila ada guru yang membimbing mereka dalam pembuatan film pendek. Guru mata pelajaran diharapkan dapat memberikan tugas-tugas kelompok kepada siswa Labschool dalam bentuk film pendek yang disebar luaskan dalam media sosial.

Penelitian ini masih berlangsung dalam siklus kedua, dimana kami sedang mengerjakan proyek video dari beberapa mata pelajaran dan kegiatan siswa dalam tahun ajaran 2017/2018. Sehingga proses penelitian ini masih terus dilakukan hingga bulan Juni 2018. Rencana dari bulan Mei sampai Juni kami akan mengembangkannya ke dalam bentuk yang lebih heboh dari karya-karya video siswa SMP Labschool Jakarta di Labschool yang saat ini sedang kami kembangkan.

D. SIMPULAN

Dari hasil penelitian *best practice* ini menunjukkan bahwa penguatan pendidikan karakter siswa dapat ditingkatkan dengan cara membuat film pendek di SMP Labschool Jakarta. Dalam pembuatan film akan nampak implementasi nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter. Perlu dilakukan tindakan tindakan sebagai berikut :

1. Siswa secara berkelompok diminta membuat video kegiatan di SMP Labschool Jakarta, hal ini dapat melatih nilai gotong royong, dan bekerjasama.
2. Siswa mengupload videonya ke Youtube dan di link ke Labschool TV.
3. Guru TIK dan guru mata pelajaran lain menugaskan siswa untuk membuat video pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pelajaran.
4. Perlu melibatkan OSIS dan MPK agar mereka ikut memproduksi dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang diadakan di SMP Labschool Jakarta.
5. Ajarkan siswa membuat konten-konten kreatif dan positif sehingga dapat menjadi sekolah rujukan untuk sekolah lainnya di bidang PPK.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertus, Doni Koesoema. (2015). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Effendy, Muhadjir. (2016). *Arahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy dalam Pelatihan Pengembangan Kapasitas untuk Penguatan Pendidikan Karakter di Hotel Santika, Jakarta, 27 September 2016*. (transkrip rekaman Kemdikbud).

Ki Hadjar Dewantara. (1962). *Bagian I Pendidikan*. Jogjakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.

UNESCO. (2015). *Rethinking Education: Towards a Global Common Good?. Paris: UNESCO Publishing*

Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani,

Johnson, David. (2012). *Collaborative Learning*, Bandung: Nusa Media,

Tim PPK Kemdikbud, (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter tingkat SD dan SMP*. Jakarta: Kemdikbud

Wibawa, Basuki. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Universits Terbuka.

Penggunaan Permainan Tradisional Tulawota Dalam Menentukan Motif Batik di Kelas VI SDN 28 Kota Selatan

Uswatun Hasanah

SDN No.28 Kota Selatan Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo
Mbauswah19840428@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan realita di kelas VI SDN 28 Kota Selatan , terdapat permasalahan pembelajaran, yaitu: 1) Pembelajaran diajarkan hanya menggunakan buku teks pelajaran yang memuat begitu banyak materi sehingga siswa jenuh 2) Proses belajar SBK berlangsung siswa terlihat kurang fokus dan sering mengganggu temannya 3) Ketika diberikan tugas kelompok beberapa siswa tidak aktif dan terlihat mengantuk. Upaya mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan permainan tradisional Tulawota dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas VI yang berjumlah 28 siswa. Peneliti bekerjasama dengan satu orang observer. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: reduksi dan penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan permainan Tulawota dalam pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, 2) penggunaan permainan tulawota dapat meningkatkan hasil belajar SBK siswa di siklus I mencapai 73,52% dan siklus II mencapai 85,2%.

Kata Kunci: *Pembelajaran SBK, permainan tulawota, hasil belajar.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Proses pembelajaran perlu dipersiapkan dan direncanakan dengan tepat. Perencanaan belajar yang disusun dengan langkah-langkah menggunakan metode, model dan media tertentu akan membantu pada keberhasilan pembelajaran. Penguasaan guru terhadap metode, model serta media pembelajaran membantu siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan. Proses pembelajaran akan terarah, sesuai kompetensi SBK jika menyusun dan merencanakan secara konstruktif dan sistematis.

SBK sebagai salah satu pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memberikan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan bereksresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Konsep seni sebagai alat pendidikan di SD diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau

kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional, dan irasional serta kepekaan emosi. Pelajaran SBK menurut Ari Subekti dkk (2010 : 5) berguna untuk melatih otak kanan, pelajaran ini akan merangsang otak kanan untuk bekerja melalui kegiatan berkreasi dan apresiasi. Pelajaran SBK ini akan membimbing anak-anak menjadi pribadi yang kreatif dan penuh dengan ide-ide brilian. Ketrampilanpun akan lebih terasah, yang bisa digunakan untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran SBK dikatakan berhasil bila berdampak pada sikap mental anak yang mampu menyelesaikan setiap permasalahannya dengan sendirinya.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran SBK, maka guru perlu merancang metode pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik dengan pembelajaran SBK. Menurut Zakky (2018) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini bertalian dengan yang disampaikan oleh Nana (2010:52) bahwa metode pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu, penelitian, sumber data dan kondisi. Realita pembelajaran SBK di kelas VI yakni, pembelajaran diajarkan hanya menggunakan buku teks pelajaran yang memuat begitu banyak materi sehingga siswa merasa jenuh. Pada proses belajar SBK berlangsung beberapa siswa belum fokus dan sering mengganggu temannya. Ketika diberikan tugas kelompok siswa kurang aktif dan terlihat mengantuk. Siswa merasa bosan dengan materi SBK karena banyak yang harus mereka pelajari. Dari realitas kondisi belajar mengajar SBK yang telah disampaikan di atas, justru berimplikasi pada hasil belajar yang rendah dari 28 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal adalah 13 orang atau 38,23%. Dari hasil belajar dan kondisi yang terjadi saat belajar SBK dapat disimpulkan perlu adanya proses perbaikan.

Upaya yang dapat dilakukan dalam peningkatan hasil belajar siswa yakni dengan merancang penggunaan metode permainan tradisional “Tulawota” yang merupakan salah satu permainan tradisional khas Gorontalo. De Gorontalo (November 2011 – Januari 2012) mengatakan bahwa Tulawota Artinya memilih, sekelompok anak mengumpulkan potongan anyaman tikar yang berwarna warni, atau potongan kain sisa jahitan. Perca atau potongan tikar aneka warna itu, kemudian dimasukkan dalam sebuah wadah, anak-anak kemudian berlomba untuk mencari padanan yang sama warnanya, pada zaman sekolah rakyat, ini biasanya digelar dalam kelas oleh guru dan menjadi permainan yang seru.

Metode permainan ini dikemas dalam aktivitas belajar sambil bermain dalam menentukan motif batik yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Hardiyanti (dalam Muthiah 2016 : 7) mengatakan bahwa bermain dapat memperkuat insting yang dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya dimasa depan. Bermain dianggap mengembangkan fungsi fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang dan sebagai sarana latihan untuk mengelaborasi ketrampilan disaat dewasa. Sebagaimana pemahaman umumnya, permainan tradisional tentu memiliki manfaat yang penting untuk mengawal pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun tidak hanya sebatas itu, permainan tradisional memiliki kekayaan

tersendiri dibandingkan permainan modern saat ini yang cenderung bersifat individu. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur, dalam Nor Izzatil (2016: 34) dengan bermain anak akan mampu mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Oleh karena itu belajar mengajar dengan metode permainan tradisional Tulawota inilah yang menarik untuk diterapkan di sekolah dasar sehingga judul penelitian yang ditetapkan adalah “Penggunaan Permainan Tradisional Tulawota dalam menentukan Motif Batik di kelas VI SDN 28 Kota Selatan”.

2. Identifikasi Masalah

- Pembelajaran diajarkan hanya menggunakan buku teks pelajaran yang memuat begitu banyak materi sehingga siswa merasa jenuh.
- Saat belajar SBK berlangsung sebagian siswa kelihatan kurang fokus dan sering mengganggu temannya.
- Ketika diberikan tugas kelompok siswa kurang aktif dan siswa terlihat mengantuk.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yakni apakah dengan menggunakan permainan tradisional tulawota dapat meningkatkan hasil belajar SBK siswa kelas VI ?

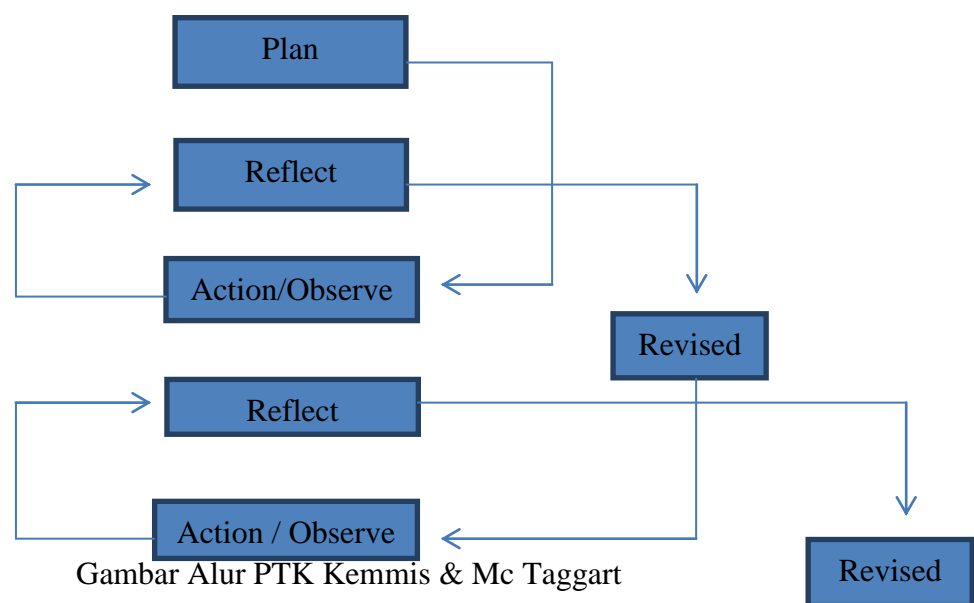
4. Tujuan

Tujuan penulisan karya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar SBK siswa di kelas VI melalui penggunaan permainan tradisional tulawota.

B. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif jenis penelitian tindakan kelas karena penelitian ini mencermati dan mengatasi masalah yang muncul di kelas, utamanya masalah pembelajaran. Menurut Arikunto (2012:2) tiga hal yang dijadikan pengertian PTK, yaitu terdiri dari tiga hal yakni penelitian, tindakan dan kelas.



Gambar Alur PTK Kemmis & Mc Taggart

(Sumber : Adaptasi dari Kusumah,2012:21)

Kehadiran peneliti mutlak diperlukan karena peneliti sebagai pemberi tindakan atau orang yang membuat kegiatan pada saat penelitian berlangsung. Selain itu peneliti juga bertindak sebagai penyusun instrumen, perancang tindakan, pelaksana tindakan, pengumpul data, dan melaporkan hasil penelitian. Pada kegiatan ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas 1 yaitu Lindawati Pakaya,S.Pd sebagai observer aktivitas guru beserta siswa dalam proses pembelajaran. Observer tersebut juga sebagai rekan sejawat peneliti dalam melakukan diskusi hasil penelitian.

2. Subyek dan Objek Penelitian.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD berjumlah 28 siswa, laki-laki 13 siswa dan perempuan 15 siswa. Sedangkan objek penelitian yaitu peningkatan hasil belajar melalui permainan tradisional Tulawota.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini mempunyai lima instrumen penelitian sebagai alat bantu dalam pengumpulan dan pengidentifikasian pemerolehan data penelitian secara tepat. Instrumen tersebut adalah 1) dokumentasi berupa foto, pelaksanaan pembelajaran 2) observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru serta siswa 3) wawancara terhadap siswa 4) tes hasil belajar kognitif.

4. Teknik Analisis Data dan Analisis Data

Penelitian dilakukan apabila semua data penelitian terkumpul dengan lengkap. Analisis data penelitian ini dijabarkan sebagai berikut: a) Data observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data observasi diperoleh melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan pengamat selama pembelajaran berlangsung, berupa data pengamatan aktivitas guru serta siswa dalam belajar dengan menggunakan permainan tradisional tulawota. Setelah lembar observasi diisi, kemudian hasil observasi dianalisis menggunakan rumus.

$$\text{Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Sumber : Arikunto (2012:272))

Kriteria hasil persentase nilai rata-rata hasil observasi untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel Klasifikasi Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru dan Siswa

Nilai rata-rata	Klasifikasi Kriteria
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Sumber: Riduwan dan Akdon (2009:16-21)

Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa dengan penggunaan permainan tradisional tulawota dianggap berhasil jika menunjukkan kriteria sangat baik tetapi jika menunjukkan kriteria baik, cukup, kurang dan sangat kurang maka kesimpulannya adalah keterlaksanaan pembelajaran dengan permainan tradisional belum terlaksana.

5. Analisis Data Hasil Belajar

Hasil tes yang dicapai siswa dikatakan tuntas apabila mendapat skor sesuai KKM yaitu 70 dari nilai tertinggi 100.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan secara klsikal bahwa pembelajaran dianggap tuntas jika diperoleh 75% dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM.

$$\text{Daya Serap} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang memperoleh nilai} \leq \text{KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penggunaan permainan tradisional tulawota siklus I perolehan nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yakni 71,8 Sedangkan nilai rata-rata keterlaksanaan siswa yakni 74,4. Pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran untuk guru mencapai 82,2 dan untuk siswa mencapai nilai rata-rata 81. Peningkatan aktifitas guru serta siswa terjadi karena adanya proses perbaikan pembelajaran berdasar hasil refleksi siklus I.

Tabel Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan	Guru		Siswa	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Kegiatan Pembelajaran	71,8	82,2	74,4	81
Kriteria	Baik	Sangat baik	Baik	Sangat baik

Tes akhir siklus I dengan rata-rata 75 dan ketuntasan klasikal 73,52% atau 25 siswa memperoleh ≥ 75 . Siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yakni 79 dan ketuntasan klasikal 85,27% atau 23 siswa dengan nilai ≥ 75 , dapat disimpulkan persentase ketuntasan sudah memenuhi kriteria yang ingin dicapai pada siklus II yakni 75% siswa tuntas belajar. Peningkatan hasil belajar disebabkan adanya, 1). Siswa aktif dalam proses belajar, mereka mengikuti permainan dengan antusias 2) siswa teliti melihat setiap motif batik yang diperoleh 3) siswa saling melakukan koreksi secara bersama jika terjadi kesalahan pada proses permainan 4) sambil memperhatikan motif batik yang ditentukan, siswa mandalami materi pelajaran sehingga berdampak pada pemahaman mereka 5) siswa mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan.

Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Data	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata (daya serap)	75	79
Ketuntasan klasikal	73,52%	85,2%

Peneliti juga melaksanakan wawancara kepada siswa. Tujuan wawancara untuk mengetahui bagaimana respon siswa pada pembelajaran. Wawancara mengenai respon siswa terhadap penerapan pembelajaran SBK dengan Metode permainan tradisional dilakukan pada tiga siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Kesimpulan hasil wawancara tersebut adalah siswa sangat senang belajar sambil bermain, dengan menggunakan permainan tradisional tulawota.

D. PEMBAHASAN

Siklus I proses belajar belum memenuhi kriteria yang ditetapkan hal ini disebabkan beberapa kendala dalam penggunaan permainan tradisional tulawota yakni: 1) Konten materi yang terdapat pada permainan tradisional tulawota harus lebih spesifik pada tujuan belajar 2) terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan sering mengganggu temannya. 3) Kertas permainan tradisional tulawota belum sepenuhnya diberi gambar motif batik. 4) Masih terdapat beberapa siswa yang kurang sportif, sering melanggar aturan permainan. Berdasarkan kendala-kendala

yang telah dipaparkan serta data hasil dari observasi pelaksanaan pembelajaran, dengan penggunaan permainan tradisional dirasakan belum maksimal. Guru model bersama guru kelas sebagai mitra peneliti berdiskusi untuk mencari solusi yang akan dijadikan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya. Pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru melakukan memperbaiki kesalahan pembelajaran berdasarkan kendala-kendala pada siklus I. Berdasarkan kesepakatan dan hasil refleksi dengan teman sejawat, disepakati proses perbaikan pembelajaran yakni: (1) Konten materi pada permainan tradisional tulawota direvisi agar lebih spesifik pada tujuan pembelajaran, (2) Sebelum bermain siswa diarahkan pada aturan permainan yang tepat (3) Desain permainan tradisional tulawota diberikan gambar motif batik terkait dengan konten materi (4) Menanamkan sikap jujur kepada masing-masing siswa dalam permainan.

Langkah-langkah permainan dengan menggunakan permainan tradisional tulawota adalah; 1) Kertas bergambar motif batik dicampur dan dikocok secara acak, dalam 1 dos. 2) Masing-masing kelompok diberikan 1 dos motif batik kertas bergambar yang telah diacak susunannya, 3) Peneliti membagi siswa ke dalam 4 Kelompok. 4) Mulai permainan dengan cara peneliti menyebutkan motif batik yang diinginkan dan masing-masing kelompok mencocokkan motif yang disebutkan peneliti dengan gambar motif batik yang ada dalam dos permainan. 5) Masing-masing anggota kelompok bergantian mencari motif batik yang telah disebutkan oleh peneliti, Misal Peneliti meminta motif batik bebas, maka masing-masing kelompok harus berusaha mencari motif batik yang disebutkan. 6) Kelompok yang berhasil mendapatkan motif batik yang ditentukan dan tepat waktu maka itulah kelompok yang mendapat nilai tinggi dan memenangkan permainan. 7) Masing-masing kelompok harus konsisten dengan waktu permainan yang telah ditentukan dan masing-masing anggota secara bergantian mencari motif batik yang ditentukan. 8) Permainan ini selesai jika pemain kehabisan gambar motif batik dalam dos dan tidak ada lagi tumpukan gambar yang terdapat di dalam dos. 9) Pemain dengan nilai terbanyak memenangkan permainan.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai tahapan permainan tradisional tulawota serta perbaikan pembelajaran yang ditentukan. Sehingga siklus II hasil keterlaksanaan pembelajaran meningkat, untuk guru aktivitas keterlaksanaan mencapai nilai rata-rata 82,2 sedangkan untuk siswa mencapai 81. Dengan demikian penggunaan permainan tradisional tulawota berdampak positif bagi pembelajaran SBK bagi siswa kelas VI. Penggunaan permainan tradisional seiring dengan pendapat Susilana & Riyana (2007:11). Metode pembelajaran mempunyai fungsi sentral sebagai pendukung keberhasilan belajar siswa serta sarana bagi guru untuk membantu menciptakan situasi dan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Ketuntasan klasikal siswa dari tes evaluasi hasil belajar terlihat semakin meningkat dari pratindakan, siklus I serta siklus II. Hasil tes akhir terhadap 28 orang siswa dengan KKM 75, pada pratindakan terdapat 61,77% yaitu 17 siswa yang memenuhi ketuntasan belajar. Siklus I terdapat 73,5% atau 20 siswa tuntas belajar, yang berarti meningkat 11,3% sedangkan siklus II mencapai 85,2% atau 23 siswa, terjadi peningkatan siklus I ke siklus II mencapai 11,7%. meningkatnya hasil belajar kognitif pada penelitian ini sesuai pendapat Santrock (2012:304) bahwa bergaul dengan teman sebaya membantu anak menemukan informasi dan perbandingan

mengenai dunia dan keluarga. Anak-anak menerima respon mengenai kemampuannya dari kelompok sebaya.

Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dapat diartikan dalam proses belajar siswa mampu mendapatkan hasil belajar kognitif dengan baik akibat dari interaksi aktif dengan teman sebayanya, saling berkomunikasi sehingga mereka mampu menerima informasi-informasi dan melakukan perbandingan terhadap informasi yang telah didupkannya.

E. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tradisional tulawota dapat meningkatkan hasil belajar SBK siswa kelas VI. Saran kepada pembaca agar menggunakan metode permainan tradisional tulawota dalam pembelajaran SBK di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Susilana, R & Riyana C. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Riduwan & Akdon. 2009. *Rumus dan Data Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Subekti Ari, Dkk. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan* . Jakarta: PT Intan Pariwara.
- Syaodih Nana.2010.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: PT ROSDAKARYA
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. 2012.Life-Span Developmen;*Perkembangan Masa Hidup* Edisi ketigabelas Jilid I. Terjemahan Benedictine Widyasinta. Jakarta: Erlangga.
- Izzatil Nor.2016.*Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Aswaja Prasindo.
- Gorontalo.de 2012.degorontalo.co/sepuluh-permainan-tradisional-gorontalo-ini-nyaris-punah.
Diunduh diGorontalo, 27 Agustus 2018.
- Zakky.2018.<https://www.zonareferensi.com/pengertian-metode-pembelajaran>.Diunduh di Gorontalo, 28 Agustus 2018.

Penerapan *Microassesment* Untuk Membentuk Karakter Diri Peserta Didik Kelas VIII B SMPN 1 Cigandamekar Pada Pembelajaran IPA

Nia Winianingsih, M.Pd.

SMP Negeri 1 Cigandamekar, Kuningan, Jawa Barat

niawinianingsih86@gmail.com

Abstrak

“Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu untuk mengetahui informasi terbentuk tidaknya karakter diri peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan penilaian yang bersifat *microasessment* di kelas VIII B SMPN 1 Cigandamekar. Banyaknya sub topik pada kompetensi yang harus dicapai peserta didik membuat ketuntasan belajarnya rendah. Penyebab lainnya terlihat dari sikap belajar peserta didik. Sehingga membentuk pembiasaan dan karakter yang kurang baik. Diterapkannya penilaian yang bersifat *microasessment* (berkesinambungan, pendek dan terfokus) ini dapat memberikan *feed back* bagi peserta didik sehingga dalam sikap belajarnya mengalami peningkatan dan membentuk karakter diri minimal baik. Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar observasi, angket serta tes pengetahuan dengan bentuk tes tertulis sebagai penunjang. Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu kelas VIII B semester 1 SMPN 1 Cigandamekar tahun pelajaran 2017/2018. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam 2 siklus. Pada siklus pertama, persentase sikap peserta didik minimal baik yaitu sejumlah 64% dengan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 54%. Tetapi berbeda dengan siklus kedua, dimana persentase sikap peserta didik minimal baik yaitu sejumlah 91% dengan ketuntasan belajarnya mencapai 81%. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa dengan menerapkan *microasessment* dapat membentuk karakter diri peserta didik kelas VIII B pada pembelajaran IPA di SMPN 1 Cigandamekar”.

Kata Kunci : *asesmen, microasessmen, karakter, sikap, ketuntasan belajar, belajar IPA*

Abstract

"This Classroom Action Research Objective is to find out whether or not the students' character is formed in the science learning by applying a microassessment assessment in class VIII B Cigandamekar 1 Junior High School. The many sub-topics in the competencies that must be achieved by students make learning completeness low. Other causes can be seen from the learning attitudes of students. So that it forms habituation and character that is not good. The application of a microassessment assessment (continuous, short and focused) can provide feed back for students so that in their martial attitudes they experience an increase and make their character a minimum of good self. The instruments used are in the form of observation sheets, questionnaires and knowledge tests with written test forms as support. The subject of this class action research is class VIII B semester 1 of SMPN 1 Cigandamekar academic year 2017/2018. The results obtained in this study there is an increase in students' mastery learning in 2 cycles. In the first cycle, the percentage of attitudes of students is at least 64% with student learning completeness reaching 54%. But it is different from the second cycle, where the percentage of attitudes of students is at least good, namely a number of 91% with 81% learning completeness. Based on this, it can be seen that by applying the microassessment can be the character of the students of class VIII B in science learning at Cigandamekar 1 Junior High School"

Keyword : assessment, microassessment, character, attitude, learning completeness, learning science

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi. Hal tersebut dapat terlihat pada setiap mata pelajaran terdiri atas berbagai kompetensi dasar yang harus dicapai. Setiap kompetensi memiliki batas minimal yang harus dikuasai atau dituntaskan oleh peserta didik. Perbedaan yang sangat mendasar dari kurikulum sebenarnya yaitu pembelajaran tidak hanya mencakup pengetahuan dan keterampilan saja tetapi ditekankan pula tentang sikap yang terbentuk. Seperti aspek pengetahuan dan keterampilan, sikap juga memiliki batas minimal yang harus dimiliki oleh peserta didik. Batas minimal sikap peserta didik yaitu bersikap baik secara sosial dan spiritual.

Penilaian yang menyeluruh sudah seharusnya dilakukan dalam menerapkan kurikulum 2013. Penilaian atau asesmen tersebut dikenal dengan istilah asesmen autentik. Dimana penilaian dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan setelah pembelajaran. Penilaian yang berupa kinerja akan lebih mudah untuk dinilai, keterampilan dan beberapa sikap peserta didik akan jelas terlihat pada saat aktivitas belajar. Begitu pula pengetahuanyang biasanya dilakukan oleh guru pada saat akhir kompetensi.

Akan tetapi kenyataan dilapangan, para guru mengeluhkan materi yang cukup banyak dalam pembelajaran. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan model yang dianjurkan pada kurikulum 2013. Namun karakter peserta didik belum menunjukkan

adanya peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Kurangnya motivasi belajar peserta didik kerap nampak pada saat pembelajaran. Sehingga karakter yang dimaksud terutama dalam percaya diri, disiplin belajar serta rasa tanggung jawab. Terlihat jelas ketika awal pembelajaran hanya beberapa peserta didik yang menyiapkan buku sumber sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kurang dari 50% peserta didik di kelas yang membaca materi (kesiapan belajar) sebelum pembelajaran, sehingga pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru pun terlalaikan.

Umumnya, penilaian yang diketahui oleh peserta didik hanya dilakukan pada akhir bab dan beberapa topik. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis ketuntasan dan daya serapnya. Ketuntasan belajar dan daya serap hasil analisis rata-rata hanya mencapai 21% setiap bab. Hasil analisis tersebut kemudian dibuatkan program remedial dan pengayaan. Sedangkan *feed back* atau umpan balik dari hasil analisis pembelajaran tidak dirasakan oleh peserta didik. Yang terpikirkan hanya mengikuti remedial dan selesailah pembelajaran. Sehingga kejadian tersebut terus berlanjut di setiap bab/kompetensi.

SMPN 1 Cigandamekar merupakan salah satu sekolah yang berada di daerah perbatasan antara Kabupaten Kuningan dan Cirebon. Karakteristik peserta didiknya lebih tertarik pada kegiatan psikomotorik. Ketika pembelajaran dilakukan dengan melibatkan seluruh panca indera dan aktif, peserta didik termotivasi dan ikut serta dalam pembelajaran. Akan tetapi, mereka lebih terfokus pada kegiatan yang dilakukan bukan materi yang terkandung saat kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat sekali pada kelas VIII B tahun pelajaran 2017/2018. Dimana rata-rata hasil penilaian pengetahuan yang dilakukan di akhir bab hanya mencapai 20%.

Pada kurikulum 2013 ini, dikenal dengan istilah asesmen autentik dimana penilaian yang menyeluruh mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Asesmen autentik pada umumnya memperhatikan kinerja/aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Dengan asesmen ini, ketuntasan aspek keterampilan dan sikap dapat meningkat. Akan tetapi masih terdapat peserta didik yang hanya melakukan tanpa memahami serta mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan materi yang dipelajari. Hal ini terlihat ketika di akhir bab hasil ketuntasan belajar masih kurang.

Microassesment merupakan sifat asesmen/penilaian yang dilakukan dalam waktu yang berkesinambungan, pendek dan terfokus. Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan asesmen yang bersifat *microassesmen* dapat meningkatkan aktivitas belajar hingga membentuk habits of mind peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan asesmen yang bersifat *microassesmen* untuk membentuk karakter diri peserta didik.

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah tersebut, disusunlah suatu rumusan masalah. Yaitu Apakah penerapan *microassesment* dapat membentuk karakter diri peserta didik kelas VIII B SMPN 1 Cigandamekar dalam pembelajaran IPA Tahun Pelajaran 2017/2018?. Dari rumusan masalah tersebut penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penerapan *microassesment* dalam membentuk karakter diri peserta didik kelas VIII B SMPN 1 Cigandamekar dalam pembelajaran IPA Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berbagai manfaat dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya Peserta didik

dapat memiliki karakter diri yang positif dalam belajar terutama pada karakter percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mencapai ketuntasan belajar baik aspek pengetahuan maupun keterampilan. Hal ini dikarenakan penilaian dilakukan lebih terfokus pada topik yang dipelajari serta *feed back* dari hasil penilaian segera ditindaklanjuti oleh peserta didik. Selain itu, akan tumbuhnya kebiasaan belajar yang baik, karena *microassessment* dilakukan secara berkesinambungan. Serta bagi guru sendiri akan memperoleh kepuasan dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena hasil analisis tes yang dilakukan dalam waktu pendek dan terfokus membuat peserta didik lebih mudah menuntaskan pembelajaran.

Microassessment merupakan sifat penialain/asesmen, dimana pelaksanaan tes dilakukan dengan fokus, pendek dan berkesinambungan. Yaitu hanya terfokus pada materi/topik yang dipelajari saat pembelajaran. Pendek karena penilaian dilakukan untuk topik-topik tertentu tidak satu bab. Berkesinambungan karena penilaian ini dilakukan terus serta sering hingga materi pada mata pelajaran itu selesai. Setiap selesai topik yang dipelajari, diakhir pembelajaran dilakukan tes pengetahuan dengan berbagai bentuk tes. Keterampilan serta sikap peserta didik dinilai pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil belajar setiap topik tersebut dianalisis dan ditindaklanjuti sehingga memberikan *feed back* bagi peserta didik.

Penilaian yang dilakukan dengan *microassessment* (berkesinambungan, pendek dan fokus) akan membuat peserta didik lebih mudah memahami. Ketika peserta didik mengetahui di akhir pembelajaran diadakan tes, peserta didik akan termotivasi untuk lebih memahami hal yang dilakukan dalam pembelajaran dan mengaitkannya dengan materi. Ketika peserta didik telah termotivasi, maka akan lebih mudah untuk memahami materi. Ketika materi yang diajarkan telah dipahami, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Yang berarti peserta didik akan mencapai ketuntasan belajarnya.

Hasil belajar yang menunjukkan tuntas akan memberikan efek bagi peserta didik. Kepercayaan diri yang awalnya tidak ada, akan muncul dengan melihat hasil tes pengetahuan yang tuntas. Selain itu, efek lainnya memberikan motivasi belajar peserta didik untuk disiplin dalam belajar. Dengan melakukan persiapan sebelum pembelajaran serta mengikuti pembelajaran sesuai dengan alur yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Rasa tanggung jawab untuk mengerjakan tugas dalam pembelajaran otomatis muncul dari diri peserta didik.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rustaman N, dkk (2009) yang menunjukkan motivasi belajar akan terlihat dari hasil belajar akibat dari adanya pemberian *scaffolding*, umpan balik yang intensif serta *self assessment*. Selain itu, dalam penelitian lain Sriyati Siti (2011) juga menunjukkan bahwa dengan asesmen formatif akan membuat mahasiswa dalam hal ini peserta didik untuk mengerjakan tugas bahkan dapat membentuk *Habits of Mind* yang lebih baik.

Penelitian lain yang menunjukkan adanya hubungan yang baik antara *feed back* dengan konsep diri juga telah dilakukan Harjasuganda, D (2008). Hasil penelitiannya menunjukkan adanya keuntungan dari penggunaan *feed back* diantaranya dapat mendorong peserta didik untuk terus berlatih, mencerminkan perilaku guru yang efektif, membantu peserta didik untuk menilai penampilan (kemampuan) yang tidak bias dilihat dan dirasakannya sendiri serta mendorong guru untuk menilai seberapa relevansi aspek pembelajaran dengan kemampuan peserta didik untuk menguasai bahan ajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMPN 1 Cigandamekar Kabupaten Kuningan. Lebih tepatnya di kelas VIII B semester 1 Tahun Pelajaran 2017-2018. SMPN 1 Cigandamekar terletak di kecamatan Cigandamekar dengan jumlah rombel sebanyak 13 kelas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan September 2017.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang memiliki dua siklus. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran khususnya di kelas VIII B. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Terdapat beberapa tahap yang menjadi alur penelitian yaitu : tahap persiapan, pelaksanaan dan analisa serta refleksi. Sebelum melaksanakan tindakan, dilakukan terlebih dahulu identifikasi masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini yaitu menganalisis hasil belajar peserta didik di kelas VIII B. Setelah itu, dilakukan refleksi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian diantaranya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) termasuk di dalamnya terdapat alat ukur hasil belajar berupa lembar observasi, angket, tes.

Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada siklus , pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan dalam RPP yang telah disusun. Pada siklus ini terdapat 5 pertemuan yaitu pertemuan pada topik konsep gerak yang terdiri atas sub topik gerak lurus, gaya, hukum Newton I, II dan III. Dalam pembelajaran terdapat observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan beberapa rekan. Tujuan dari observasi ini yaitu untuk menilai sikap dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Diakhir pembelajaran dari setiap sub topik (pertemuan), dilakukan tes hasil belajar. Penilaian hasil belajar dilakukan setiap pertemuan, karena tiap sub topik dilaksanakan satu kali pertemuan. Pelaksanaan analisis dan refleksi yang dilakukan setelah usai pelaksanaan tindakan untuk mengkaji dan menganalisis data yang diperoleh dari proses tindakan. Hasil analisis tersebut akan dijadikan bahan untuk perencanaan tindakan berikutnya pada siklus II. Hal ini dilakukan apabila tujuan penelitian pada siklus I belum tercapai. Pelaksanaan perencanaan tindakan ini dikenal dengan istilah *re-plan*. Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I untuk menyelesaikan masalah yang belum selesai. Perencanaan dan pelaksanaan pada siklus II ini dilakukan berdasarkan refleksi dan analisis siklus sebelumnya. Demikian seterusnya dilakukan sampai mencapai hasil yang diharapkan.

Setelah pelaksanaan tindakan, dilakukan analisa dan refleksi. Setiap langkah pembelajaran pada pelaksanaan tindakan dicatat oleh observer. Lembar observasi yang digunakan ada dua yaitu lembar observasi sikap dan aktivitas belajar peserta didik serta lembar observasi (supervisi) pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru/pendidik. Hal ini dibuat untuk memudahkan analisa, sehingga mudah untuk merefleksikan pelaksanaan berikutnya. Lembar tes hasil belajar yang disusun beserta RPP. Lembar tes ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi hasil belajar peserta didik pada setiap sub topik. Hasil tes tersebut kemudian dianalisis ketuntasan belajarnya.

Yang menjadi subjek penelitian dalam hal ini yaitu kelas VIII B. Populasi kelas VIII tahun 2017/2018 sejumlah 171 peserta didik. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII B yang berjumlah 33 peserta didik. Penelitian ini

terdiri atas dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas dalam hal ini yaitu penilaian yang bersifat *microasessment*. Sedangkan variabel terikatnya yaitu karakter diri peserta didik. Sumber utama data (primer) dalam penelitian ini merupakan lembar observasi sikap serta aktivitas belajar peserta didik yang dilakukan selama proses pembelajaran, serta angket di akhir siklus. Sedangkan sumber data sekunder sebagai pendukung untuk refleksi diambil dari data hasil tes pengetahuan peserta didik yang dilakukan pada akhir pembelajaran sub topik.

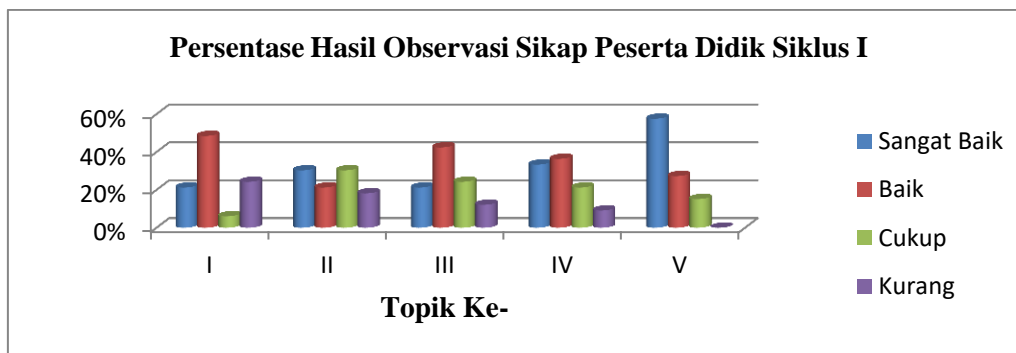
Data utama yang diperoleh dari penelitian ini yaitu berupa lembar observasi sikap dan aktivitas peserta didik. Yang kemudian dianalisis dengan menggunakan skala Likert dan dipersentasikan. Dari hasil tes pengetahuan sub topik dilakukan penskorangan. Kemudian skor tersebut dirubah menjadi nilai. Proses pengolahan skor menjadi nilai dibantu dengan aplikasi Ms. Excel. Begitu juga untuk mengetahui analisis ketuntasan belajar peserta didik dari nilai yang diperoleh. Ketuntasan belajar peserta didik diperoleh dengan menganalisis nilai dan kriteria belajar minimal pada topik tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dasar dari penelitian ini yaitu karakter serta sikap yang kurang serta rendahnya ketuntasan pengetahuan peserta didik. Hasil observasi sebelum melakukan penelitian, 25% peserta didik memiliki sikap yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah diberikan adanya perlakuan berupa *microasessment* dalam pembelajaran IPA. Pada siklus pertama ini, penilaian/ asesmen dilakukan sebanyak 5 kali sesuai dengan sub topiknya yaitu gerak lurus, gaya, hukum Newton I, II dan III. Diperolehlah hasil observasi sikap dengan 4 kriteria seperti yang tertera pada tabel 1 dan gambar 1 di bawah ini :

Tabel 1. Tabel Persentasi Hasil Observasi Peserta Didik Per Topik Pada Siklus I

Kriteria	Siklus I/ Topik Ke-					
	I	II	III	IV	V	Rerata
Sangat Baik	21%	30%	21%	33%	58%	39%
Baik	48%	21%	42%	36%	27%	24%
Cukup	6%	30%	24%	21%	15%	15%
Kurang	24%	18%	12%	9%	0%	21%



Gambar 1. Grafik Persentasi Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Pada Siklus I

Berdasarkan tabel dan gambar 1 tersebut diatas, dapat terlihat adanya peningkatan sikap peserta didik pada setiap pertemuan/ topik. Pada topik pertama peserta didik memiliki modus sikap yang baik (48%) disusul selanjutnya dengan sikap yang kurang (24%). Begitu seterusnya hingga topik ke-5, dimana sikap peserta didik mulai meningkat ke arah modus dengan kriteria sangat baik. Akan tetapi berdasarkan rerata dari siklus pertama ini, 21% peserta didik masih memiliki sikap belajar dengan kriteria kurang (21%). Karena ketuntasan sikap peserta didik minimal baik, dengan persentasi ketuntasan ideal 75% maka penelitian ini diperlukan siklus kedua. Sehingga kriteria diri peserta didik akan mudah terbentuk dengan adanya sikap belajar minimal baik.

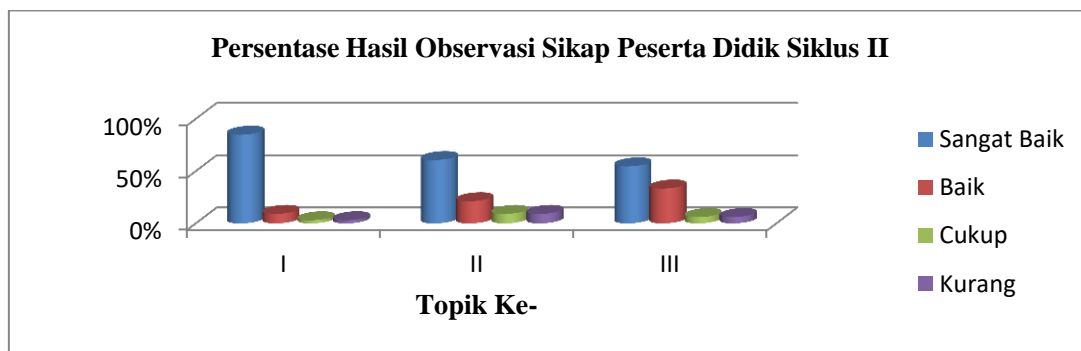


Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I

Pada siklus kedua ini terdapat beberapa perbaikan untuk memperbaiki kondisi peserta didik. Diantaranya guru lebih menekankan kembali *feed back* atau umpan balik hasil *microasessment* sehingga muncul adanya kesadaran diri dan peserta didik semakin termotivasi dalam belajarnya. Guru lebih banyak melakukan pemantauan pada saat peserta didik berdiskusi kelompok untuk membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep yang mereka peroleh. Setelah hubungan tersebut terbentuk, peserta didik dapat mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Adanya pembiasaan peserta didik dengan mempersiapkan diri serta bersikap yang baik, diharapkan karakter dalam diri peserta didik pun akan terbentuk. Hasil observasi sikap peserta didik pada siklus II terlihat pada tabel dan gambar 2 di bawah ini :

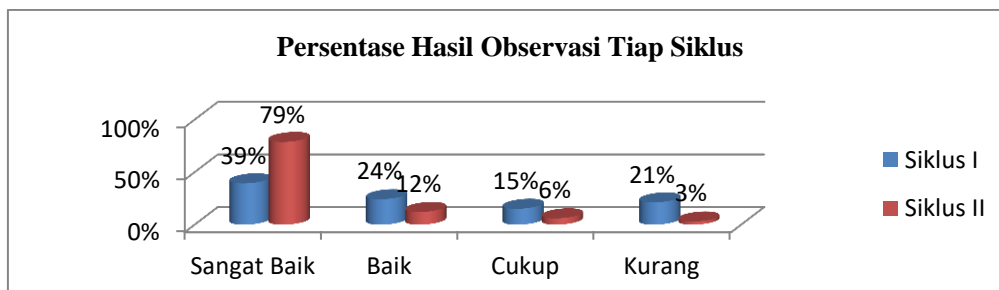
Tabel 2. Tabel Hasil Observasi Peserta Didik Per Topik Pada Siklus II

Kriteria	Siklus II/ Topik Ke-			
	I	II	III	Rerata
Sangat Baik	85%	61%	55%	79%
Baik	9%	21%	33%	12%
Cukup	3%	9%	6%	6%
Kurang	3%	9%	6%	3%



Gambar 3. Grafik Persentase Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Pada Siklus II

Hasil pada siklus II terlihat berbeda dengan siklus I. Pada topik pertama di siklus II ini terlihat adanya sikap peserta didik dengan modus pada kriteria sangat baik (85%). Akan tetapi pada topik berikutnya kriteria sikap berada pada kriteria sangat baik dan baik. Walaupun seperti itu, berdasarkan rerata peserta didik yang memiliki kriteria minimal baik telah melebihi 75%. Sehingga penelitian tindakan kelas ini dianggap telah selesai, karena telah mencapai sesuai tujuan. Untuk lebih jelas, perbedaan kriteria sikap peserta didik berdasarkan hasil observasi dari kedua siklus tersebut dapat terlihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 4. Grafik Persentase Hasil Observasi Tiap Siklus

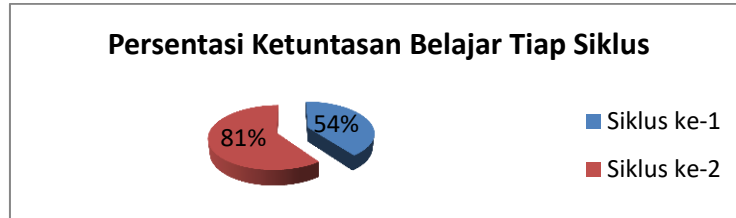


Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II

Selain berdasarkan hasil observasi, efek dari peningkatan sikap serta karakter peserta didik juga dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajarnya. Hasil analisis sebelum penelitian tersebut yaitu sebesar 21% peserta didik tuntas belajar. Artinya dari 33 peserta didik kelas VIII B yang mengikuti pembelajaran hanya 7 peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam belajarnya padahal semua mengikuti pembelajaran. Ketuntasan belajar pada aspek pengetahuan yang dilakukan di akhir pembelajaran setiap sub topik terlihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Persentasi Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

No	Siklus	Persentasi Ketuntasan
1	Siklus I	54%
2	Siklus II	81%



Gambar 6. Grafik Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, terdapat peningkatan jumlah serta persentasi ketuntasan belajar peserta didik. Dibandingkan sebelum penelitian (21%), ketuntasan belajar pada kedua siklus penelitian lebih besar (54% dan 81%). Hal tersebut dikarenakan penilaian/ asesmen yang berbeda. Penilaian yang dilakukan pada penelitian yaitu penilaian yang bersifat *microasessment*. Salah satu kelebihan dari *microasessment* yaitu dapat memberikan umpan balik bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Yang dimaksud dengan *microasessment* yaitu penilaian/ asesmen yang dilakukan secara berkesinambungan, fokus dan pendek. Berkesinambungan dalam hal ini sering dilakukan setiap selesai pembelajaran pada sub topik yang telah di tentukan. Pembelajaran IPA di kurikulum 2013 terdapat 12 kompetensi dasar, dimana semester satu terdiri atas 7 kompetensi. Satu kompetensi dibagi kedalam beberapa sub topik. Siklus I terdiri atas 5 pertemuan dimana setiap pertemuan berbeda sub topik yang

dipelajarinya. *Microassessment* pada siklus I dilakukan sebanyak 5 kali sesuai dengan sub topik yang dipelajari. Sedangkan pada siklus II, penilaian dilakukan sebanyak 3 kali. Sehingga penilaian yang dilakukan cukup sering dan berkesinambungan, bahkan hampir setiap pertemuan.

Pada siklus I terjadi peningkatan persentase sikap peserta didik dengan nilai minimal baik. Siklus I menunjukkan 64% peserta didik memiliki sikap dengan kriteria minimal baik, sedangkan siklus II sebesar 91%. Hal ini juga ditunjang dari hasil pengetahuan yang mengalami adanya peningkatan ketuntasan peserta didik. Pada awalnya peserta didik hanya melakukan kegiatan pembelajaran tanpa mengaitkan dengan materi, kini mulai berubah. Walaupun sudah adanya perubahan, dirasakan masih kurang karena hasil observasi pada kegiatan guru, tercatat kurangnya guru untuk membimbing peserta didik dalam mengaitkan dengan materi.

Guru terlihat berkeliling dalam kelompok, akan tetapi hanya fokus pada seperti apa peserta didik melakukan kegiatan seperti praktikum. Selain itu, tujuan dalam pembelajaran kurang ditekankan pada saat pembelajaran. Sehingga peserta didik belum memfokuskan kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai. Motivasi serta sikap peserta didik yang masih kurang terlihat jelas. Selain itu, berkaitan dengan instrumen guru belum membuat soal yang mengaitkan dengan kegiatan yang dilakukan peserta didik pada sub topik.

Berbeda dengan siklus pertama, pada siklus kedua dilaksanakan pembelajaran hasil dari refleksi siklus pertama. Terdapat banyak perbaikan yang dilakukan agar sikap peserta didik lebih baik lagi. Mulai dari pembimbingan dalam kelompok dengan cara menggiring peserta didik untuk mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan sub topik yang dipelajari. Pembimbingan serta pemantauan sikap peserta didik pada saat diskusi pun lebih intensif. Guru sering mengingatkan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Serta perbaikan instrumen berupa tes pengetahuan. Adanya reward dan punishment dalam membawa buku sumber serta peralatan diskusi juga dilakukan. Pembahasan hasil analisis tes pengetahuan diinformasikan kepada peserta didik sebagai bentuk *feed back*. Sehingga hasilnya dapat terlihat pada siklus kedua banyak peserta didik yang dapat menuntaskan pembelajarannya. Akan tetapi pertemuan kesatu hingga ketiga pada siklus dua ini tidak meningkat. Hal ini dikarenakan sub topik pada kompetensi yang diteskan. Pada pertemuan pertama yaitu tentang usaha dan daya, kompleksitas yang dimiliki materi ini lebih kecil dari pada subtopik pesawat sederhana. Sehingga peserta didik pun dapat menuntaskan pembelajaran dengan mudah.

Ketika penilaian dilakukan secara berkesinambungan, umpan balik yang dirasakan bagi pembelajaran lebih terasa. Pendidik/ guru dapat merefleksi dari hasil umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya ketika hasil tes tidak mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik akan termotivasi untuk memahami sub topik yang dipelajari dalam proses pembelajaran karena di akhir pembelajaran ada tes pengetahuan. Selain itu, *microassessment* yang dilakukan secara berkesinambungan pun akan memberikan efek pembiasaan peserta didik untuk disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab.

Motivasi belajar yang tinggi akan memengaruhi hasil tes pengetahuan. Dengan adanya motivasi tersebut dapat mendorong peserta didik untuk berperilaku yang

langsung menyebabkan munculnya perilaku dalam belajar. Sikap serta perilaku belajar yang baik akan menjadi kebiasaan sehingga membentuk adanya karakter yang baik dalam diri peserta didik.

Motivasi belajar memegang peranan cukup besar terhadap pencapaian hasil belajar (Sardiman, 2010: 6). Karena ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor yang salah satunya adalah motivasi belajar. Hal ini juga terlihat dari hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan yaitu Alasdair (2006), Sriyati (2011) serta Nuryaman (2009) yang menyatakan bahwa *microasessment* dapat meningkatkan kebiasaan berfikir yang berbeda sehingga menimbulkan pembiasaan dan motivasi dalam belajarnya.

Selanjutnya *microasessment* dilakukan secara fokus. Dalam hal ini fokus yang dimaksud adalah sub topik yang akan dinilai. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kompetensi yang harus dicapai pada mata pelajaran ipa kelas 8 cukup banyak. Setiap terbagi lagi ke dalam beberapa sub topik. Fokus dalam penelitian ini berarti bahan dari tes pengetahuan tersebut adalah hanya sub topik yang sudah dipelajari pada proses pembelajaran sebelumnya. Dengan seperti itu, peserta didik akan lebih mudah memahaminya, hasil tes diakhir pembelajaran pun akan meningkat.

Pendek dalam *microasessment* dilakukan dalam waktu yang pendek. Waktu yang dimaksud yaitu waktu penilaiannya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penilaian hanya dilakukan pada setiap akhir pertemuan sub topik yang diajarkan. Sehingga bentuk, jumlah serta muatan bahan dari sub topik itu pendek

SIMPULAN

Microasessment merupakan penilaian/ asesmen yang bersifat berkesinambungan, pendek dan terfokus. Sifat penilaian tersebut akan menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan ketertarikan peserta didik pada sub topik yang diajarkan. Ketika motivasi belajar peserta didik dan ketertarikan meningkat akan memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya *feed back* atau umpan balik dari setiap topik akan membuat peserta didik terpacu semangatnya, lebih percaya diri, disiplin dan bertanggung jawab.

Hal ini terbukti dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Sebelum penelitian, sikap peserta didik pada kelas VIII B pada saat pembelajaran IPA hanya 25% serta ketuntasan belajar hanya mencapai 21%. Setelah diterapkannya *microasessment* tampak adanya pembentukan karakter diri serta ketuntasan belajar peserta didik. Pada siklus pertama, persentase peserta didik dengan kriteria minimal baik sebesar 64%, sedangkan pada siklus II sebesar 91%. Karakter diri peserta didik sudah terlihat pada siklus kedua ini. Efeknya terlihat pula dari rerata ketuntasan belajar dari lima sub topik yang di tes pengetahuannya mencapai 54%. Sedangkan pada siklus kedua, rerata ketuntasan belajar dari tiga sub topik mencapai 81%. Jelas terlihat adanya kenaikan dari awal hingga siklus kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Alasdair, G.T. (2006). *Using Online Microassessment to Drive Student Learning*. Bioscience Education e-Journal
- Harjasuganda, D (2008). *Pengembangan Konsep Diri Yang Positif Pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas*. Jurnal Pendidikan Dasar Nomor 9, April.
- Lampiran 6 Permendikbud No. 024 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Alam*
- Permendikbud No. 103 tahun 2016 tentang *Standar Proses*
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Rustaman, Nuryani dkk.(2009). *Peran Bagan Konsep Sebagai Bentuk Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Botani Phanerogamae*. Bandung : Proceeding The Third Internasional Seminar on Sciende Education
- Sriyati, Siti.(2011). *Menggali dan Meningkatkan Habits of Mind Mahasiswa pada Materi Biodiversitas Melalui Asesmen Formatif*. Bandung : Joint Conference UPI-UiTM
- Sudarja, Jeje.(2017). *Merangkai Konsep Bersama Aseptakonsept*. Surabaya: CV. Pustaka Media Guru
- Tim Penulis Buku Guru Kurikulum 2013.(2017). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Tim Direktorat Pembinaan SMP.(2017). *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Penerapan Model Jigsaw Berbantu Estafet Bisik Dalam Menentukan Letak Provinsi Pada Peta Indonesia

Wulan Sri Handayani

SDN 2 Kota Kulon, Kec Garut Kota, Kab Garut
wulansrih@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang terjadi di kelas 6 SDN 2 Kota Kulon pada materi menentukan letak Provinsi masih berpusat guru dan menggunakan metode konvensional sehingga menimbulkan siswa yang kurang bersemangat dan mengantuk, hasilnya adalah rendahnya hasil belajar siswa yaitu hanya 41,4%. Karena itulah diadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Jigsaw Berbantu Estafet Bisik Dalam Menentukan Letak Provinsi Pada Peta Indonesia” . Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas 6 SDN 2 Kota Kulon, tanggal 6 sampai 18 Agustus 2018 untuk mengukur aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Instrument penelitiannya dengan lembar observasi dan lembar evaluasi kemudian dianalisis. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu dalam aspek hasil belajar terdapat peningkatan yang signifikan, dalam pra siklus memperoleh rata-rata 65,86 dengan ketuntasan belajar 41,4%. Siklus 1 naik rata-ratanya menjadi 75,17 dengan ketuntasan belajar 72,4%. Pada siklus 2 kembali naik rata-ratanya menjadi 84,31 dengan ketuntasan belajarnya 96,6%. Aspek aktivitas belajar siswa pada siklus 1 memiliki skor rata-rata 57,6 dengan kategori cukup. Siklus 2 memiliki skor rata-rata 81 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa model Jigsaw berbantu Estafet Bisik mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SDN 2 Kota Kulon.

Kata kunci : Jigsaw; Estafet Bisik; Letak Provinsi

Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Didalam pembelajaran harus terjalin komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan materi yang akan dipelajari. Semua hal itu sangat berkaitan sehingga akan tercapai hasil yang maksimal. Guru tanpa keterlibatan murid hanya akan menghasilkan pemahaman yang bersifat sesaat. Murid tanpa bimbingan guru akan menimbulkan miskonsep, begitu pula materi pembelajaran yang diusahakan harus bersifat kontekstual sehingga siswa belajar tidak hanya mengawang-ngawang. Seiring dengan abad 21 guru diharapkan mampu menggiring siswa untuk lebih aktif di dalam kelas, sasaran utama adalah keterampilan yang akan mereka aplikasikan dalam kehidupan. Oleh karenanya guru dituntut agar selalu memberikan pengajaran yang bermakna dengan melalui proses menemukan bukan hanya mendengarkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di setiap jenjang pendidikan, di SD, SMP, maupun SMU. Hal ini mengakibatkan keharusan siswa memahami materi pelajaran IPS secara berurutan sehingga tidak terjadi salah konsep yang akan terbawa sampai ke jenjang selanjutnya. Pembelajaran

yang terjadi dikelas masih berpusat pada guru, disana guru lebih mendominasi pembelajaran, sehingga siswa masih kurang terlibat dalam pembelajaran, guru hanya menerangkan, siswa mendengarkan, guru memberikan LKS siswa mengerjakan, penggunaan model pembelajaran seperti itu membuat siswa mengantuk, kurang bersemangat dalam belajar sehingga menimbulkan hasil belajar yang kurang baik.

Materi pembelajaran di kelas 6 salah satunya adalah menentukan letak provinsi pada peta Indonesia. Dari hasil pretest ternyata kemampuan yang dimiliki siswa hanya 12 orang yang tuntas dalam belajar atau sekitar 41,4% siswa memenuhi KKM yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor misalnya saja penggunaan metode ceramah yang mendominasi pembelajaran, sehingga pembelajaran berpusat pada guru yang seharusnya berpusat pada siswa. Desain pembelajaran yang kurang membangkitkan keaktifan siswa, desain pembelajaran bersifat monoton, dimana guru menerangkan, lalu siswa mengerjakan LKS tanpa ada konfirmasi dan penguatan. Ketertarikan belajar siswa terhadap materi kurang karena siswa benar-benar tidak tahu letak provinsi, dan banyak lagi faktor lain yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Hal tersebut harus segera diatasi agar tidak berkelanjutan, salah satunya adalah dengan menggunakan model Jigsaw berbantu estafet bisik dalam pembelajaran.

Menurut Mohammad Ali (2007:120) menyatakan bahwa “ Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan mengarahkan pembelajaran dikelas atau di luar kelas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan karakteristik belajar siswa. Sehubungan hal tersebut, maka untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas 6 SDN 2 Kota Kulon pada materi menentukan letak provinsi pada peta Indonesia, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Jigsaw Berbantu Estafet Bisik Dalam Menentukan Letak Provinsi Pada Peta Indonesia”.

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Perolehan hasil belajar siswa di kelas 6 SDN 2 Kota Kulon dalam materi menentukan letak provinsi pada peta Indonesia ternyata masih rendah, dimana dari hasil tes awal hanya 12 orang siswa dari 29 siswa yang memenuhi KKM atau sekitar 41,45% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65,86. Untuk meningkatkan hasil belajar yang masih rendah tersebut, peneliti mencoba menggunakan model kooperatif Jigsaw berbantu Estafet Bisik. Adapun rumusan masalahnya adalah : Bagaimana penggunaan Jigsaw berbantu Estafet Bisik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 2 Kota Kulon dalam menentukan letak provinsi pada peta Indonesia?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui penggunaan Jigsaw berbantu Estafet Bisik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 2 Kota Kulon dalam menentukan letak provinsi pada peta Indonesia.

Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan kali ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hal ini berdasarkan atas asumsi peneliti bahwa masalah yang terjadi di dalam kelas, sehingga diharapkan mampu mengatasi masalah di dalam kelas. Misdianto (2013) menyatakan bahwa “PTK atau *class room action research* pada dasarnya merupakan pengembangan dari konsep penelitian tindakan (*action research*)”.

Arikunto (2006:97) mengatakan bahwa “sebenarnya banyak model yang bisa dilakukan dalam PTK, namun yang biasa dilakukan adalah model Kemmis & Mc Taggart dimana ada empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Jika dalam satu siklus sudah diketahui keberhasilan dan hambatan dari pembelajaran, maka peneliti melanjutkannya ke siklus ke 2, sampai diperoleh hasil sebagaimana yang diinginkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus.

2. Subjek Dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 6 SDN 2 Kota Kulon kecamatan Garut Kota Kabupaten Garut dengan jumlah siswanya sebanyak 29 orang, dengan jumlah laki-laki sebanyak 12 siswa dan perempuan sebanyak 17 siswa dan dilaksanakan dari tanggal 6 Agustus sampai dengan 18 Agustus 2018.

a. Model Jigsaw

Model Jigsaw lebih menekankan kepada kerjasama antar siswa, bukan hanya mendiskusikan materi tetapi mereka juga dituntut untuk kembali mengajarkannya kepada siswa sekelompoknya, model Jigsaw memiliki pola zigzag dimana siswa bekerja sama dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan bersama dan menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Materi yang dapat menggunakan model ini yaitu materi yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Made Wena (2009) mengatakan bahwa “langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pembelajaran ini adalah : 1) Membentuk kelompok asal; 2) Pembelajaran pada kelompok asal; 3) Pembentukan kelompok ahli; 4) Diskusi kelompok ahli; 5) Diskusi kelompok asal”.

b. Estafet Bisik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Estafet berarti perjalanan yang dilakukan dengan berganti-ganti kendaraan”. Seiring dengan pengertian tersebut Estafet Bisik adalah sebuah metode belajar dimana siswa menginformasikan apa yang didapat dari hasil diskusi kelompok yang heterogen kepada orang lain dengan cara dibisikkan. Dalam Estafet Bisik ini dibutuhkan konsentrasi penuh agar hasilnya benar. Adapun langkahnya yaitu siswa berdiskusi dalam kelompok tentang materi letak provinsi pada peta, setelah mereka menemukan dan memahami letak provinsi yang menjadi bagiannya, mereka kemudian berbaris. Siswa yang paling belakang kemudian membisikkan dan menunjukkan letak satu provinsi kepada siswa yg didepannya, kemudian siswa kedua membisikkan dan menunjukkan dua letak provinsi kepada siswa ketiga, dan begitu seterusnya hingga sampai pada siswa yang berada paling ujung, kemudian siswa yang paling ujung

menunjukkan letak seluruh provinsi di depan kelas. Jika semuanya lengkap dan benar, maka akan mendapatkan hasil belajar yang bagus. Dalam metode ini, setiap siswa harus menguasai materi sehingga tidak salah dalam memberikan informasi kepada siswa yang lain, harus bekerja keras agar tak salah, kemudian mereka pun harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk membangkitkan motivasi belajar.

c. Letak Provinsi pada Peta Indonesia

Salah satu Standar Kompetensi IPS di kelas 6 adalah memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan social negara-negara di Asia Tenggara, serta benua-benua. Adapun Kompetensi Dasar yang sesuai adalah mendeskripsikan perkembangan system administrasi wilayah Indonesia. Materi yang dikembangkan dari SK dan KD tersebut salah satunya adalah menentukan letak provinsi pada peta Indonesia. Karakter yang dikembangkan dalam materi ini adalah religious, kerja keras, rasa ingin tahu, cinta tanah air, dan peduli lingkungan. Berdasarkan hal tersebut diatas, maka peneliti merasa sudah tepat menggunakan model Jigsaw berbantu Estafet Bisik dalam materi menentukan letak provinsi pada peta Indonesia.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan lembar observasi serta lembar evaluasi. Lembar observasi digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas siswa, sedangkan lembar evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, serta dokumentasi dalam bentuk photo.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selama penelitian bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar evaluasi yang kemudian dari kedua instrument itulah data dianalisis menggunakan tahapan klasifikasi, analisis, dan penafsiran.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Tingkat penguasaan	Hasil Penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
90 -100	A	Sangat memuaskan
80 – 89	B	Memuaskan
70 – 79	C	Cukup
50 – 69	D	Kurang
49 kebawah	E	Sangat kurang

Tabel 2. KriteriaTingkat Keberhasilan

Keberhasilan (%)	Arti
≥ 80	Sangat tinggi
60-79	Tinggi
40-59	Sedang
20-39	Rendah
≤ 20	Sangat rendah

Tabel 3. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Kriteria Aktivitas Siswa	Kategori
58,01 – 87,00	Baik
29,01 – 58,00	Cukup
0,00 – 29,00	Kurang

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada kelas 6 SDN 2 Kota Kulon pada materi menentukan letak provinsi pada peta Indonesia dengan menggunakan model Jigsaw berbantu Estafet Bisik, dilaksanakan dengan 2 siklus, dimana tiap siklus dilalui dengan 4 tahapan. Pada siklus 1 tahap pertama adalah perencanaan, dimana pada tahap ini peneliti menyusun segala keperluan untuk penelitian, seperti membuat rancangan pembelajaran. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, dimana pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian langsung didalam kelas, mulai dengan kegiatan awal mengucapkan salam, penyampaian indikator, sampai apersepsi. Kemudian kegiatan inti yaitu siswa mengamati peta yang telah dipajang guru, bertanya jawab tentang peta tersebut, membentuk kelompok asal secara heterogen, siswa melaksanakan instruksi guru, siswa mengidentifikasi provinsi yang ada di Pulau Sumatera dan Jawa, siswa berdiskusi pada kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal untuk menginformasikan hasil diskusi di kelompok ahli, setiap kelompok maju kedepan untuk melakukan presentasi hasil diskusi dengan metode Estafet Bisik. Kegiatan penutup adalah member evaluasi dan mengonfirmasi hasil kerja kelompok. Tahap selanjutnya adalah pengamatan terhadap proses pembelajaran, dimana pada tahap ini ternyata masih banyak siswa yang kadang memperhatikan penjelasan guru, mereka ngobrol ketika guru sedang memberikan instruksi sehingga guru harus mengulangnya, masih banyak siswa yang tidak serius dalam bekerja dalam kelompok ahli, tidak mau berfikir atau mencoba menghafal letak provinsi mereka hanya main-main, masih kurangnya siswa yang mampu memberi tanggapan terhadap hasil kerja kelompok yang lain. Tahapan ke empat adalah refleksi, pada tahap ini peneliti merangkum segala kegiatan yang telah dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan pengamatan, kemudian mencari kekuatan dan kelemahan pembelajaran tersebut untuk kemudian diperbaiki dalam siklus 2.

Siklus 2 dilaksanakan karena siklus 1 dianggap belum mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti, sehingga peneliti kembali melanjutkan penelitiannya. Seperti halnya siklus 1, pada siklus 2 pun melalui 4 tahapan, yaitu perencanaan yang sama dengan siklus 1, pelaksanaan dimana pada tahap ini secara garis besar rangkaiannya sama dengan pada siklus 1 hanya lebih ditekankan pada pemberian instruksi secara berkala sehingga siswa mampu mendengarkan instruksi guru dengan jelas, membimbing pembentukan kelompok dan selalu mengontrol jalannya diskusi kelompok ahli serta memberi penekanan terhadap tugas masing-masing kelompok ahli. Pada tahap pengamatan, ternyata pada siklus ke 2 ini siswa sudah mulai bisa memahami instruksi yang diberikan oleh guru, mampu bekerja sama dalam kelompok asal atau pun kelompok ahli, berusaha dengan sekuat tenaga menguasai materi, sudah mampu

mempresentasikan dan member i tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain. Tahap refleksi pun dilaksanakan setelah rangkaian ketiga tahap selesai, dan ternyata setelah peneliti melakukan refleksi, maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian karena hasil yang diperoleh sudah menunjukkan peningkatan. Berikut ini disajikan data hasil belajar siswa selama penelitian:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

NO	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	NO	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Abhi	50	65	90	18	Nabila	60	75	80
2	Aldi	55	75	80	19	Naftaly	65	75	85
3	Ali	70	80	90	20	Rahil	80	90	90
4	Azzahra	60	70	80	21	Ranti	60	80	85
5	Bagja	80	90	90	22	Reifan	50	60	80
6	Daffa	60	75	80	23	Risqi	55	65	85
7	Davina	65	70	80	24	Salma	85	90	90
8	Denis	75	80	85	25	Salsya	60	70	80
9	Fairuz	50	60	80	26	Saskia	70	80	90
10	Faisal	75	85	90	27	Syafira	80	90	90
11	Fatihah	50	60	80	28	Vrischa	85	90	90
12	Luthfia	80	90	90	29	Yona	60	60	85
13	M. Aldi	55	65	65					
14	M. Salmn	70	70	85	Jumlah		1910	2180	2445
15	Melani	60	60	80	Rata-rata		65,86	75,17	84,31
16	Mulki	85	90	90	Ketuntasan		12 siswa	21 siswa	28siswa
17	M. Dean	60	70	80	Ketuntasan		41,4%	72,4%	96,6%

Hasil diatas merupakan penggabungan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dalam aspek hasil belajar siswa dalam materi menentukan letak provinsi pada peta Indonesia dengan menggunakan model Jigsaw berbantu Estafet Bisik pada siswa kelas 6 SDN 2 Kota Kulon, dari sana terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, ketika pra siklus terlihat rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65,86 dengan ketuntasan sebesar 41,4% yang berarti hanya ada 12 orang yang tuntas dalam belajar. Criteria hasil belajarnya memperoleh nilai D yang memiliki kualifikasi kurang memuaskan, sedangkan criteria tingkat keberhasilannya berada pada interval 40-59 dengan arti tingkat keberhasilannya sedang.

Pada siklus 1 rata-rata hasil belajarnya meningkat sebesar 9,31 menjadi 75,17 dengan ketuntasan sebesar 72,4% hal ini berarti ketuntasan meningkat sebesar 31% dari sebelumnya, pada siklus ini terdapat 21 orang siswa yang tuntas dalam belajar. Criteria hasil belajarnya memperoleh nilai C dengan kualifikasi cukup memuaskan dengan tingkat keberhasilannya berada pada interval 60-79 dengan arti tingkat keberhasilan tinggi.

Pada siklus 2 rata-rata hasil belajarnya meningkat sebesar 9,14 dari sebelumnya menjadi 84,31 dengan ketuntasan sebesar 96,6% hal ini berarti ketuntasan meningkat sebesar 24,2% dari sebelumnya, pada siklus ini terdapat 28 orang siswa yang tuntas

dalam belajar. Criteria hasil belajarnya memperoleh nilai B dengan kualifikasi memuaskan dengan tingkat keberhasilan berada pada interval ≥ 80 yang berarti tingkat keberhasilannya sangat tinggi. Penjelasan diatas dapat diuraikan dalam diagram seperti berikut ini :

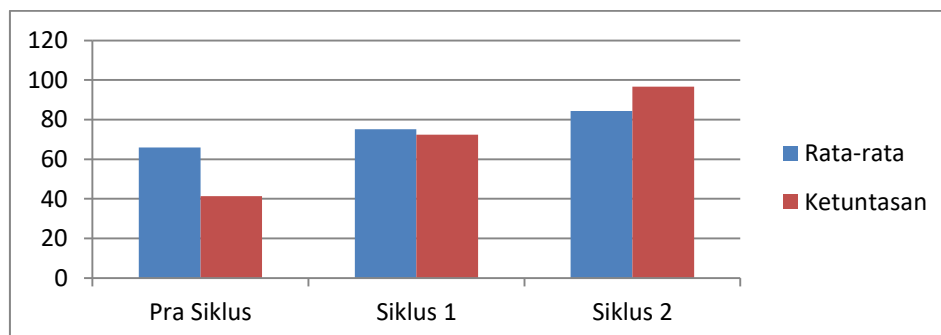


Diagram 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

Hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung dapat dijelaskan seperti berikut :

Tabel 5. Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	Perolehan siklus 1			Jumlah	Perolehan siklus 2			Jumlah
		Skor 1	Skor 2	Skor 3		Skor 1	Skor 2	Skor 3	
1	Mengikuti pembelajaran dengan antusias	6	17	6	58		9	20	78
2	Memperhatikan penjelasan guru	5	16	8	61		6	23	81
3	Membentuk kelompok sesuai petunjuk guru	10	11	8	56		2	27	85
4	Aktif dan bertanggung jawab dalam diskusi	6	13	10	62		7	22	80
5	Menghafal materi dengan baik dan benar	12	9	8	54		2	27	85
6	Berbisik sesuai dengan petunjuk guru	10	10	9	57			29	87
7	Menunjukkan letak provinsi dengan benar	7	18	4	55		2	27	85
8	Mempresentasikan hasil diskusi dengan tgjwb	4	17	8	62		8	21	79
9	Memberikan tanggapan terhadap hasil klmpk lain	10	14	5	53	2	7	20	76
10	Menyimpulkan materi	9	11	9	58	2	9	18	74
Catatan : Skor 1 = tidak		Jumlah			576	Jumlah			810
Skor 2 = kadang		Rata-rata			57,6	Rata-rata			81
Skor 3 = selalu		Kategori			Cukup	Kategori			Baik

Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 1 indikator pertama yang mendapatkan jumlah skor 58, namun pada siklus ke 2 mendapatkan jumlah skor 78 berarti pada indikator pertama terdapat peningkatan sebesar 20. Pada indikator ke 2 siklus pertama mendapat jumlah skor 61 dan 81 pada siklus 2 berarti peningkatannya sebesar 20. Pada indikator ketiga siklus pertama mendapatkan jumlah skor 56 dan pada siklus ke dua jumlah skornya menjadi 85, naik sebesar 29. Pada indikator ke 4 siklus 1 mendapat jumlah skor 62, dan siklus 2 sebesar 80 berarti peningkatannya sebesar 18. Pada indikator 5 siklus 1 mendapat jumlah skor 54 naik menjadi 85 pada siklus 2, naik

sebesar 31. Pada indikator 6 siklus 1 mendapat jumlah skor 57, 87 pada siklus 2 naik sebesar 30. Pada indikator 7 siklus 1 mendapat skor 55 naik sebanyak 30, menjadi 85 pada siklus 2. Pada indikator 8 siklus 1 mendapat jumlah skor 62, dan siklus 2 mendapat jumlah skor 79 kenaikannya sebesar 17. Pada indikator 9 siklus 1 mendapatkan jumlah skor 53, kemudian naik sebesar 23 menjadi 76 pada siklus 2. Indikator terakhir pada siklus 1 mendapatkan jumlah skor 58 dan 74 pada siklus 2, berarti peningkatannya sebesar 16. Dari hasil semua indikator kemudian dijumlahkan dimana hasilnya adalah pada siklus 1 mendapatkan jumlah skor sebesar 576 dengan rata-rata 57,60 adapun kategori aktivitas belajar siswanya berarti cukup, sedangkan pada siklus ke 2 jumlah skor seluruhnya adalah 810 dengan rata-rata 81,00 dengan kategori aktivitas belajarnya baik.

Kesimpulan

Untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa didalam kelas banyak cara yang dilakukan oleh guru, salah satunya adalah dengan penerapan inovasi Estafet Bisik yang dipadukan dengan model Jigsaw, hal ini terbukti karena telah dilakukan penelitian dengan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Aktivitas pembelajaran siswa dalam menentukan letak provinsi pada peta Indonesia di kelas 6 SDN 2 Kota Kulon sangat tinggi setelah menggunakan model Jigsaw berbantu Estafet Bisik, dimana hal ini bisa dilihat dari peningkatan aktivitas siswa dari 57,6 menjadi 81.
2. Hasil belajar siswa dalam menentukan letak provinsi pada peta Indonesia di kelas 6 SDN 2 Kota Kulon memuaskan setelah menggunakan model Jigsaw berbantu Estafet Bisik, dimana hal ini bisa dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pra siklus sebesar 57,6 menjadi 81,00 pada siklus 1 dan kembali meningkat pada siklus 2 menjadi 84,31.

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan jika guru mampu melakukan inovasi pembelajaran, baik berupa strategi pembelajaran, model atau pun media pembelajaran sehingga pembelajaran dikelas lebih variatif.

Daftar Pustaka

Ali,M.(2007). *Modul Teori dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Bandung : UPI Press

Arikunto,S.(2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Misdianto.(2013). *Penelitian Tindakan Kelas*.
<http://smanplusprovinsiriau.blogspot.com/2013/12/penelitian-tindakan-kelas-ptk-html> diakses 6 September 2018 pukul 11 : 52

Wena,M.(2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani

Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Kalimat Perintah Pada Materi *Procedure Text* Melalui Metode TPR

Aji Jehan Fellani, S.Pd.

SMPN 1 Saguling

Kabupaten Bandung Barat

Provinsi Jawa Barat

ajijehanfellani@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh para siswa di SMPN 1 Saguling. Hal ini karena para siswa tidak memahami makna kata yang ada dalam pelajaran tersebut. Salah satu materi yang belum bisa dikuasai dengan baik dalam mata pelajaran bahasa Inggris adalah penggunaan kalimat perintah. Kalimat perintah adalah salah satu kalimat yang digunakan dalam teks prosedur. Teks prosedur sendiri adalah teks yang berisi langkah-langkah. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi kalimat perintah adalah melalui metode TPR. Metode ini menuntut siswa untuk aktif untuk memperagakan gerakan sesuai dengan perintah yang ada. Tujuannya adalah siswa diharapkan mampu menggunakan kalimat perintah yang tepat dalam teks prosedur. Ada dua siklus yang digunakan oleh penulis untuk melihat peningkatan siswa dalam menggunakan kalimat perintah dalam teks prosedur. Pada siklus pertama hanya 36.6% siswa yang mampu mencapai atau melewati KKM. Setelah siklus kedua, siswa yang mencapai atau melampaui KKM meningkat menjadi 96.6%. Hal ini menunjukkan bahwa metode TPR mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Peningkatan; kemampuan berbicara; kalimat perintah; teks prosedur; TPR (Total Physical Response)*

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Siswa kelas 9 di SMPN 1 Saguling seperti halnya para siswa di sekolah lainnya di Indonesia haruslah memahami lima teks berjenis *short essay* yang akan dihadapi di Ujian Nasional, yaitu: *Narrative, Recount, Descriptive, Report*, dan *Procedure*.

Teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk memperlihatkan cara membuat atau menggunakan sesuatu. Teks tersebut menggunakan kata-kata perintah (imperative). Apabila siswa kelas 9 tidak mampu menggunakan kalimat perintah dalam bahasa Inggris dalam teks prosedur dengan baik, maka sudah dapat dipastikan para siswa tersebut tidak akan mampu mengerjakan soal yang berkaitan dengan teks prosedur tersebut di ujian nasional.

Pada ulangan yang dilakukan di kelas 7 tentang pembahasan teks prosedur, memperlihatkan bahwa siswa masih lemah dalam penggunaan kalimat perintah.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan kalimat perintah kepada siswa adalah dengan metode TPR (total physical response). Metode ini sangat baik digunakan karena metode ini menekankan kepada keaktifan siswa. Metode ini berhubungan dengan kegiatan fisik dan gerakan.

Metode tersebut juga sangat baik digunakan karena mudah dan murah untuk dilakukan di jenjang kelas manapun termasuk untuk para siswa di SMP.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah sebagian besar siswa kelas IX A kurang mampu menggunakan kalimat perintah dalam teks prosedur dalam bahasa Inggris.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah penggunaan metode TPR (Total Physical Response) dapat meningkatkan kemampuan penggunaan kalimat perintah pada teks prosedur di kelas IX A SMPN 1 Saguling?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah penggunaan metode TPR dapat meningkatkan kemampuan penggunaan kalimat perintah pada teks prosedur di SMPN 1 Saguling.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris

- b. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, melalui pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran, karena suasana pembelajaran menyenangkan, motivasi belajar siswa meningkat, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

E. Kajian Pustaka

a. Teks Prosedur

Teks prosedur adalah teks yang dirancang untuk menggambarkan bagaimana sesuatu dicapai melalui urutan tindakan atau langkah-langkah.

Djuharie (2006) menyatakan bahwa teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk memberikan petunjuk tentang langkah-langkah melakukan sesuatu.

Ciri-ciri teks prosedur adalah :

1. Langkah-langkah yang dituliskan berbentuk kalimat perintah
2. Menggunakan action verb
3. Menggunakan temporal conjunction (first, next, after that, last)

Struktur dari teks ini adalah sebagai berikut:

1. Aim/goal (tujuan teks prosedur)
2. Materials (bahan-bahan yang dibutuhkan)
3. Steps (langkah-langkah)

Tujuan komunikatif dari teks prosedur adalah bagaimana seorang penulis mampu memahami pembaca tentang cara menyelesaikan, melakukan, atau mencapai sesuatu dengan cara yang runtut dan benar atau procedural.

b. Total Physical Response

Total Physical Response (TPR) merupakan metode yang dikembangkan oleh seorang profesor di San Jose State University. TPR adalah metode yang mana para siswa dituntut untuk melakukan aktivitas fisik dan gerakan untuk memahami bahasa asing.

Metode TPR itu sendiri bersumber dari teori behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner. Teori behavioristik tersebut menyatakan bahwa pembelajaran adalah akibat dari pembentukan imitasi, praktik, penguatan, dan kebiasaan.

Dimiyati (2010) mengemukakan bahwa belajar yang baik adalah melalui pengalaman langsung. Metode TPR menuntut siswa untuk belajar secara langsung yaitu melalui tindakan atau gerakan. Penyampaian materi melalui metode pembelajaran TPR haruslah melalui gerakan langsung atau pengalaman langsung yang diberikan berulang-ulang.

Pada dasarnya ada beberapa hal agar seseorang memiliki pemahaman bahasa asing. Hal tersebut adalah:

- a. Kemampuan pemahaman diikuti gerakan tubuh
- b. Keahlian didapat melalui mendengar yang ditransfer ke keahlian lain
- c. Pengajaran harus meminimalkan rasa stress para peserta didik

Langkah-langkah dalam proses pembelajaran menggunakan metode TPR adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan kata kerja baru dalam bahasa Inggris yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.
2. Guru meminta siswa mendengarkan dan mengamati perintah yang diucapkan secara berulang-ulang
3. Siswa mempraktikkan kalimat perintah yang sudah dicontohkan

Model pembelajaran menggunakan TPR ini sangat tepat untuk mengajarkan kata kerja (imperative) pada teks prosedur. Hal ini karena model pembelajaran ini mampu memenuhi tipe model pembelajaran yang baik. Menurut Isjoni (2007), model pembelajaran yang baik adalah bisa meningkatkan motivasi, sikap berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pencapaian hasil belajar.

Metode

A. Metode Penelitian

Metode deskriptif analitis adalah metode yang tepat untuk penelitian ini. Hal ini dikarenakan metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan, dan menyimpulkan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dalam peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

B. Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IX A SMPN 1 Saguling. Subjek penelitian sebanyak 30 siswa. Kelas tersebut dijadikan subjek penelitian karena hanya sebanyak 48.2% siswa yang nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa Inggrisnya untuk materi prosedurmencapai atau melampaui KKM yaitu sebesar 70.

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017 sebanyak dua siklus. Tiap pertemuan sebanyak 2 jam pelajaran. Setiap jam pelajaran selama 40 menit.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya adalah soal uji tes kompetensi, gambar, alat elektronik sederhana, lembar observasi guru dan siswa.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

Refleksi awal yang dilanjutkan dengan siklus 1.

Pada siklus 1 yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan/observasi
4. Refleksi

Setelah itu dilanjutkan dengan siklus 2. Pada siklus 2, urutan hal yang dilakukan sama seperti pada siklus 1.

Prosedur penelitian digambarkan melalui diagram berikut:



Diagram 4.1 *Prosedur penelitian*

Setelah penulis memperoleh data, penulis melakukan analisis data menggunakan teknik kuantitatif berupa perhitungan (rata-rata dan persentase). Selain itu, penulis juga menggunakan teknik kualitatif yaitu menggali lebih dalam data yang sudah dikumpulkan dengan maksud memperkuat, memperluas, atau meyakinkan kebenarannya. Data kualitatif didapat dari wawancara. Wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak berstruktur karena peneliti memandang model ini adalah yang paling luwes, di mana subyek diberi kebebasan untuk menguraikan jawabannya dan ungkapan-ungkapan pandangannya secara bebas dan sesuai hatinya. Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data tentang pendapat siswa mengenai penerapan metode TPR untuk mengingatkan kembali kepada siswa materi yang telah disampaikan.

Data yang telah dikelompokkan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang berguna untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian tertentu. Penyajian data ini ditulis dalam paparan data.

Data yang diperoleh dicari pola, hubungan, atau hal-hal yang sering timbul dari data tersebut kemudian dihasilkan simpulan sementara. Penarikan simpulan dilakukan terhadap temuan peneliti yang selanjutnya dilakukan refleksi sehingga memperoleh simpulan akhir. Hasil simpulan akhir dilakukan refleksi untuk menentukan atau menyusun rencana tindakan berikutnya.

Prestasi belajar dikatakan berhasil apabila siswa secara individual telah memperoleh nilai 70 atau lebih, dan secara klasikal dikatakan tuntas belajar jika lebih dari 85 % siswa mendapat nilai diatas 70.

Di samping itu dilakukan juga metode analisis deskriptif yang merupakan pemaparan dari hasil penerapan pembelajaran.

Penulis menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$(\sum \text{Nilai} : \sum \text{siswa}) \times 100$$

Rumus ini dipergunakan untuk mengetahui perkembangan dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi antara siklus satu dengan siklus lainnya.

Dari kegiatan penghitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan penyimpulan akhir.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan ditemukan bahwa selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung tidak mampu menggunakan kalimat perintah dalam teks prosedur. Pada kegiatan refleksi awal diketahui bahwa pembelajaran berbicara yang diberikan masih dengan metode mencatat, mengulang, dan mengingat. Maka dari itu, motivasi siswa juga kurang karena siswa cenderung pasif.

Selanjutnya dilakukan refleksi atau pemaknaan terhadap perilaku siswa tersebut. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa siswa kurang mampu menggunakan kalimat perintah bahasa inggris dalam pelajaran teks prosedur.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti, pada saat berlangsungnya proses pembelajaran diperoleh data kondisi dan permasalahan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas IX A SMPN 1 Saguling kurang memahami kalimat perintah yang ada pada teks prosedur. Berdasarkan kondisi yang ada, maka peneliti merencanakan pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan metode TPR, agar siswa termotivasi dalam belajar, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

A. Pembahasan Siklus I

Pada tahap awal guru memperlihatkan alat yang digunakan di rumah. Pada awal kegiatan pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung kurang berminat mempelajari kalimat perintah dalam teks prosedur.

Guru harus selalu mengingatkan agar siswa mau memperhatikan, dan siswa kurang bersemangat dan cenderung pasif. Minat belajar siswa dalam pembelajaran kurang ditandai dengan banyaknya siswa selama pembelajaran berlangsung kurang berminat untuk segera menyelesaikan kalimat perintah dalam teks prosedur. Namun setelah penulis menggunakan metode TPR, siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias.

Hasil belajar siswa pada siklus pertama tampak pada tabel di bawah ini:

NO		NAMA SISWA	Nilai	Ket
URT	INDUK			
1	1415.7.005	Anisa Alabil Janah	70	L
2	1415.7.006	Anisa.M.P	67	BL
3	1415.7.011	Chintya Amelia R	78	L
4	1415.7.020	Euis Komariah	60	BL
5	1415.7.022	Eulis Latifah	67	BL
6	1415.7.023	Febriani Suwandi	69	BL
7	1415.7.027	Fitriani Wulandari	66	BL
8	1415.7.028	Fuji Lestari	68	BL
9	1415.7.033	Intan Nuraeni	69	BL
10	1415.7.038	Isfahani	67	BL
11	1415.7.041	Kiki Rahmawati	78	L
12	1415.7.047	Mira Anggraeni	78	L
13	1415.7.048	Mita ApriIia	68	BL
14	1415.7.053	Muhamad Iqbal Fauzi	78	L
15	1415.7.055	Neng Dila Selviana	65	BL
16	1415.7.057	Neng Ineu Nurlelah	68	BL
17	1415.7.058	Neng Rani	80	L
18	1415.7.060	Neng Saniah	68	BL
19	1415.7.061	Neng Sumarni	67	BL
20	1415.7.066	Peby Pebriyanti	67	BL
21	1415.7.072	Rika Nur meilasari	68	BL
22	1415.7.073	Rismala Setiawati	68	BL
23	1415.7.080	Rohmat	70	L
24	1415.7.082	Rosdiana Nur asiah	67	BL
25	1415.7.083	Rosidawati	75	L
26	1415.7.088	Sopa Nursopiah A	67	BL
27	1415.7.089	Sumi Nuraeni	78	L
28	1415.7.091	Susi Yanti	75	L
29	1415.7.095	Triawanti	68	BL
30	1415.7.097	Wita Puspitasari	75	L
Rata-rata			70.3	

Tabel 4.1 Hasil Belajar pada Siklus Pertama

Berdasarkan pengamatan, siswa dalam pembelajaran pada siklus pertama prestasi belajar siswa rata-rata 70.3 dan pada siklus I yang tuntas ada 11 siswa (36.6%) yang tidak tuntas ada 19 siswa (63.3%).

B. Pembahasan Siklus II

Pada siklus II siswa masih sama dengan siklus I. Kali ini siswa dibentuk dalam kelompok secara heterogen. Dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah mulai tampak aktif. Guru menjelaskan kalimat perintah dalam teks prosedur mulai dari awal pembelajaran.

Pada siklus kedua ini siswa lebih aktif dalam bertanya apabila mereka merasa tidak bisa membuat kalimat perintah. Siswa yang kurang termotivasi, cenderung ada peningkatan kinerjanya, mereka lebih antusias memperagakan kalimat perintah yang ada pada teks prosedur.

Hasil belajar siswa pada siklus kedua tampak pada tabel di bawah ini:

NO		NAMA SISWA	Nilai	Ket
URT	INDUK			
1	1415.7.005	Anisa Alabil Janah	76	L
2	1415.7.006	Anisa.M.P	73	L
3	1415.7.011	Chintya Amelia R	84	L
4	1415.7.020	Euis Komariah	66	BL
5	1415.7.022	Eulis Latifah	73	L
6	1415.7.023	Febriani Suwandi	75	L
7	1415.7.027	Fitriani Wulandari	72	L
8	1415.7.028	Fuji Lestari	74	L
9	1415.7.033	Intan Nuraeni	75	L
10	1415.7.038	Isfahani	73	L
11	1415.7.041	Kiki Rahmawati	84	L
12	1415.7.047	Mira Anggraeni	84	L
13	1415.7.048	Mita Aprilia	74	L
14	1415.7.053	Muhamad Iqbal Fauzi	84	L
15	1415.7.055	Neng Dila Selviana	71	L
16	1415.7.057	Neng Ineu Nurlelah	74	L
17	1415.7.058	Neng Rani	86	L
18	1415.7.060	Neng Saniah	74	L
19	1415.7.061	Neng Sumarni	73	L
20	1415.7.066	Peby Pebriyanti	73	L
21	1415.7.072	Rika Nur meilasari	74	L
22	1415.7.073	Rismala Setiawati	74	L
23	1415.7.080	Rohmat	76	L
24	1415.7.082	Rosdiana Nur asiah	73	L
25	1415.7.083	Rosidawati	81	L
26	1415.7.088	Sopa Nursopiah A	73	L
27	1415.7.089	Sumi Nuraeni	84	L
28	1415.7.091	Susi Yanti	81	L
29	1415.7.095	Triawanti	74	L
30	1415.7.097	Wita Puspitasari	81	L
Rata-rata			76.3	

Tabel 4.2 Hasil Belajar pada Siklus Kedua

Berdasarkan pengamatan, siswa dalam pembelajaran pada siklus kedua prestasi belajar siswa rata-rata 76.3 dan pada siklus kedua yang tuntas terdapat 29 siswa (96.6%) yang tidak tuntas ada 1 siswa (3.3%).

C. Hasil Wawancara Kepada Para Siswa

Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa secara acak, mereka menjawab bahwa metode TPR ini membuat mereka lebih termotivasi dalam mempelajari kalimat perintah yang terdapat pada teks prosedur. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa mereka bisa lebih mengingat lebih lama kosakata kata kerja yang digunakan di kelas.

Selain itu, para siswa yang diwawancara juga mengatakan bahwa mereka lebih bisa merasa nyaman ketika belajar menggunakan metode ini. Para siswa juga mengatakan bahwa dengan mempraktikkan dengan gerakan, mereka bisa lebih bersemangat dalam mempelajari bahasa Inggris.



Gambar 1. Siswa mempraktikkan cara menggunakan mikser disertai pengucapannya dalam bahasa Inggris



Gambar 2. Siswa mempraktikkan cara menggunakan headset disertai pengucapannya dalam bahasa Inggris



Gambar 3. Siswa mempraktikkan cara memasang baterai disertai pengucapannya dalam bahasa Inggris

Simpulan

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel 4.1 dan 4.2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dalam menggunakan kata kerja pada teks prosedur. Ini artinya kemampuan menggunakan kata kerja pada teks prosedur mereka meningkat.

Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa motivasi dan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris untuk teks prosedur juga meningkat.

Ini berarti metode TPR mampu meningkatkan kemampuan penggunaan kata kerja dalam teks prosedur pada mata pelajaran Inggris di kelas IX A SMPN 1 Saguling.

B. Saran

Pada penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi guru bahasa Inggris, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada materi prosedur text di kelas.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.
3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan.

Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mereka pada penggunaan kata kerja dalam teks prosedur.

Daftar Pustaka

- Brown, H Douglas. 2015. *Teaching by Principles: an Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP & MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuharie, Setiawan. 2006. *Teks dalam Bahasa Inggris*. Bandung: Rosdakarya.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Optimalisasi Peran Organisasi Profesi Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru

Ramdhan Hamdani, S.Pd

SDIT 'Alamy Subang

ramdhanhamdani99@gmail.com

Abstrak

Persoalan terkait belum meratanya kompetensi guru di berbagai daerah seakan menjadi pekerjaan rumah yang entah kapan dapat diselesaikan. Permasalahan tersebut menjadi salah satu ganjalan bagi bangsa ini untuk mengejar ketertinggalan dari bangsa – bangsa lainnya. Adapun untuk memperbaiki keadaan tersebut, setiap pendidik hendaknya memiliki motivasi yang tinggi untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya. Adapun persoalan biaya seharusnya tak lagi menjadi halangan bagi mereka untuk senantiasa berupaya dalam mempersembahkan kinerja terbaiknya.

Adapun organisasi profesi guru merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi para guru. Berbagai seminar, pelatihan maupun workshop sengaja digelar di berbagai daerah. Adapun pelatihan seperti kepenulisan, pembuatan bahan ajar dan lainnya secara rutin digelar oleh organisasi profesi guru. Jaringan yang luas dan didukung oleh SDM yang ahli di bidangnya menjadikan organisasi guru sebagai wadah yang perlu dimanfaatkan oleh para guru yang ingin senantiasa meningkatkan kompetensinya dari waktu ke waktu. Pesatnya perkembangan teknologi informasi serta perbedaan karakteristik peserta didik dari waktu ke waktu tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi setiap pendidik.

Kata kunci: Organisasi Guru, Kompetensi Guru

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagaimana terjadi saat ini telah mengakibatkan berubahnya tatanan kehidupan dalam masyarakat. Munculnya peralatan canggih memang diakui membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya sehari – hari. Berbagai inovasi yang dilakukan pun menjadikan bumi yang luas ini terasa sempit berkat adanya revolusi di bidang teknologi informasi. Komunikasi antar individu pun dapat dilakukan dengan lebih mudah tanpa terhalang lagi oleh ruang dan waktu. Tak hanya itu, di era keterbukaan informasi seperti saat ini, guru tidak lagi diposisikan sebagai satu – satunya sumber belajar. Beragam informasi maupun ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan mudah sekalipun kita berada di tempat tidur. Kondisi tersebut secara perlahan telah merubah cara hidup masyarakat dari waktu – waktu sebelumnya. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan untuk senantiasa mampu beradaptasi.

Adapun karakteristik peserta didik dari waktu ke waktu merupakan tantangan lain yang juga dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini. Generasi milenial yang dikenal berpikir logis, kritis dan disertai dengan rasa ingin tahu yang sangat tinggi tentunya memerlukan “sentuhan” yang berbeda dengan generasi – generasi sebelumnya. Cara – cara mendidik yang biasa digunakan oleh para pendidik zaman dulu tentunya tidak akan sesuai apabila diaplikasikan pada generasi saat ini. Konflik antara pendidik dengan peserta didik maupun orangtua akan rawan terjadi apabila setiap pendidik tidak mampu beradaptasi ataupun “berkomunikasi” dengan generasi saat ini.

Kedua kondisi di atas pada akhirnya disadari oleh pemerintah sebagai tantangan yang tak terhindarkan. Menyikapi hal tersebut, perubahan kurikulum secara mendasar pun perlu dilakukan. Adapun hadirnya Kurikulum 2013 yang digulirkan beberapa tahun silam sejatinya merupakan salah satu ikhtiar yang dilakukan oleh pemerintah dalam menghadapi tantangan yang ada sekaligus dalam rangka menjawab kebutuhan zaman. Pemerintah menyadari betul bahwa perubahan yang terjadi merupakan sebuah keniscayaan dan akan terus terjadi selama bumi ini berputar. Adapun dunia pendidikan dipandang memiliki tanggungjawab (moral) paling besar dalam menyiapkan generasi yang benar – benar mampu menghadapi beratnya tantangan di masa yang akan datang. Tanpa adanya persiapan secara matang, mustahil bangsa kita akan mampu bersaing dengan bangsa – bangsa lainnya.

Adapun untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut, peningkatan kompetensi guru menjadi sebuah keniscayaan. Sebagaimana dijelaskan oleh penulis pada paragraph sebelumnya, generasi saat ini memerlukan “sentuhan” yang berbeda dari generasi – generasi sebelumnya. Proses pembelajaran tidak bias lagi dilakukan dalam bentuk ceramah dimana guru sebagai pusat pembelajaran. Kegiatan belajar juga tidak bisa lagi hanya mengandalkan kapur dan papan tulis sebagaimana dilakukan oleh para guru terdahulu. Generasi milenial yang akrab dengan peralatan digital akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran apabila bahan ajar disuguhkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia. Dalam konteks ini, peningkatan kompetensi guru di bidang teknologi informasi (IT) mutlak diperlukan.

Menyikapi kebutuhan guru saat ini, pemerintah pun bertindak cepat dengan menyelenggarakan berbagai program yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru. Menyelenggarakan diklat – diklat yang berkaitan dengan implementasi kurikulum

baru dilakukan secara massal di seluruh daerah. Selain itu berbagai seminar tingkat nasional maupun wilayah pun sengaja digelar untuk memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk menambah wawasannya. Namun, banyaknya guru yang ada serta luasnya cakupan wilayah membuat pemerintah tidak bisa berjuang sendiri untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa. Diperlukan peran dari komponen lainnya untuk bersinergi dengan pemerintah dalam upaya membangun generasi unggul melalui dunia pendidikan. Sinergi semacam ini.

Adapun organisasi profesi guru merupakan salah satu pihak yang dapat dijadikan mitra strategis oleh pemerintah dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang telah digariskan. Sebagai wadah yang berfungsi untuk memperjuangkan kepentingan guru dalam hal peningkatan kompetensi serta kesejahteraannya. Banyaknya anggota serta luasnya jaringan yang dimiliki oleh organisasi profesi guru menjadikannya sebagai kekuatan tersendiri yang sangat menentukan nasib bangsa ini di masa yang akan datang

Kajian Teori

Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan nasional antara lain ditentukan oleh sejauh mana kompetensi yang dimiliki oleh para pendidik. Kompetensi sendiri memiliki banyak pengertian. Beberapa pakar seperti Broke and Stone berpendapat bahwa kompetensi guru merupakan *“desprective of qualitative nature of teacher behaviorappears to be entirely meaningfull”* (kompetensi guru merupakan gambaran kualitatiftentang hakikat perilaku guru yang penuh arti).

Sementara pakar lainnya yaitu Suhertian berpendapat bahwa kompetensi merupakan pemilikan, penguasaan, keterampilan, dan kemampuan yang dituntut jabatan seseorang. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dijelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru merupakan kemampuan untuk melakukan tindakan/perilaku rasional dalam melaksanakan tugas atau profesinya. Perilaku/tindakan dikatakan sebagai tindakan rasional karena memiliki tujuan dan arah yang jelas yakni untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga para peserta didik mampu menangkap materi dengan lebih mudah.

Dalam konteks ini, ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap pendidik, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian. Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) Pasal 28 Ayat 3 Butir a Mulyasa (2008 : 75) menyatakan bahwa “Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya”.

Adapun kompetensi kepribadian merupakan kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan

berakhlak mulia. Sosok seorang guru haruslah memiliki kekuatan kepribadian yang positif yang dapat dijadikan sumber inspirasi bagi peserta didiknya. Dikemukakan pula oleh Ki Hajar Dewantara dalam sistem pendidikan yang diinginkannya yaitu guru harus *“Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani”*. Artinya bahwa guru harus contoh dan teladan yang baik, membangkitkan motivasi belajar siswa serta mendorong/memberikan dukungan dari belakang.

Terkait kompetensi profesional, UU No. 14 tahun 2005 Pasal 1 ayat (1) menyatakan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Sebagai seorang profesional guru harus memiliki kompetensi keguruan yang memadai. Kompetensi keguruan tersebut tercermin dalam kemampuannya mengaplikasikan sejumlah konsep, landasan kerja sebagai guru, mampu menerapkan sejumlah strategi maupun pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kemampuan pada penguasaan kompetensi profesional tersebut akan berdampak pada membaiknya mutu pendidikan.

Adapun kemampuan sosial merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kemampuan tersebut mutlak diperlukan mengingat guru sebagai sosok yang hadir di tengah masyarakat dan patut dijadikan teladan sehingga dituntut untuk mampu memposisikan dirinya sebagai sosok yang patut digugu dan ditiru.

Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana dijelaskan pada paragraf sebelumnya, peningkatan kompetensi guru merupakan sebuah kebutuhan dalam rangka menjawab tantangan zaman. Pada kenyataannya, berbagai kendala harus dihadapi oleh guru untuk melaksanakan aktivitas yang dapat mendukung tugasnya tersebut. Mulai dari padatnya aktivitas di sekolah dan di rumah, sampai dengan kendala biaya sangat dirasakan oleh sebagian guru yang hendak berikhtiar untuk terus memperbaiki diri itu. Adapun organisasi guru sejatinya hadir untuk menjawab salah satu kebutuhan guru dalam hal peningkatan kompetensi guru. Kenyataan menunjukkan, berbagai program peningkatan kompetensi guru diselenggarakan oleh organisasi guru seperti Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) di tingkat pusat maupun daerah. Program – program tersebut dilaksanakan dalam bentuk seminar, workshop maupun pelatihan – pelatihan lainnya sesuai dengan jenjangnya. Berbagai kegiatan tersebut sejatinya diselenggarakan sebagai bentuk kontribusi organisasi profesi untuk mendukung kemajuan dunia pendidikan sekaligus melengkapi kekurangan yang ada pada pemerintah.

Pelatihan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru di bidang IT merupakan salah satu program yang cukup intens dilaksanakan. Pelatihan tersebut menyasar guru – guru yang selama ini memang belum mendapatkan kesempatan dari pemerintah untuk meningkatkan kompetensinya di bidang tersebut. Pelatihan tersebut diperlukan oleh para guru agar mampu melaksanakan tugas – tugasnya sesuai dengan tuntutan dunia pendidikan saat ini.

Organisasi profesi guru biasanya menjadi fasilitator utama dalam kegiatan – kegiatan tersebut. Mulai dari menyediakan tempat, konsumsi, sampai dengan mendatangkan pemateri dilakukannya agar para guru dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan baik. Semua itu sengaja dilakukan dengan harapan para guru memiliki motivasi yang tinggi untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya tanpa harus terkendala oleh biaya yang cukup besar. Hal tersebut patut dimaklumi mengingat tidak semua guru berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS). Tidak sedikit dari para guru kita yang berstatus sebagai guru honorer dengan pendapatan yang pas – pasan namun memiliki tugas dan tanggungjawab yang besar.

Adapun penyusunan instrument evaluasi hasil belajar berbasis teknologi informasi seperti pemberlakuan raport *online* merupakan salah satu fenomena yang harus disambut oleh guru dengan cara meningkatkan kompetensinya di bidang teknologi informasi. Penyusunan hasil belajar tersebut tidak hanya berkaitan dengan nilai ujian saja, melainkan proses – proses yang mengiringinya. Pemetaan Kompetensi Dasar (KD), penyusunan analisis butir soal, serta proses pengolahan nilai mulai dari A sampai Z saat ini memang dilakukan menggunakan teknologi informasi. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai akurasi data serta efektivitas dalam pelaksanaan pekerjaan. Tanpa memanfaatkan teknologi informasi, akan sangat sulit bagi guru untuk dapat memenuhi tanggungjawabnya mengingat banyaknya tugas yang harus dilaksanakannya.

Selain menyelenggarakan program pelatihan di bidang IT, pelatihan terkait pembuatan bahan ajar serta kepenulisan pun menjadi bidang garapan organisasi profesi guru dalam meningkatkan kompetensi para anggotanya. Pembuatan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini memang menjadi tantangan tersendiri bagi para guru yang berkeinginan untuk mempersembahkan pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Seorang guru tidak akan lagi mampu mengkondisikan kelasnya maupun menyampaikan materi dengan baik apabila media atau bahan ajar yang digunakan merupakan produk lama. Selain itu guru pun dituntut untuk kreatif dalam menyusun bahan ajar dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di sekitarnya.

Adapun kemampuan guru di bidang kepenulisan sangat diperlukan untuk menunjang aktivitasnya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan hal yang perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas serangkaian proses pembelajaran yang diselenggarakan dalam rentang waktu tertentu. PTK diperlukan untuk menganalisis berbagai kekurangan selama proses pembelajaran untuk kemudian dilakukan perbaikan. Selain PTK, guru pun diharapkan mampu menyusun pengalaman terbaik (*best practice*) saat menjalankan aktivitasnya untuk kemudian dibagikan kepada guru – guru lainnya. Pengalaman tersebut akan menjadi inspirasi bagi guru – guru lainnya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermutu. Adapun kemampuan menulis merupakan bekal penting yang harus dimiliki oleh para guru untuk menyusun PTK dan *best practice*. Kemampuan tersebut diperlukan agar kedua jenis “laporan” tersebut dapat dicerna dengan mudah oleh guru – guru lainnya.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, keberhasilan organisasi profesi guru seperti hanya PGRI dalam menggelar berbagai program peningkatan kompetensi guru pada dasarnya didukung oleh 4 faktor utama. Pertama, tersedianya Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni di bidangnya masing – masing. Seperti kita ketahui, organisasi profesi guru seperti PGRI memiliki struktur mapan dan jaringan yang sangat luas. Adapun latar belakang mereka berasal dari jenjang pendidikan yang berbeda – beda serta bidang keahlian yang tidak seragam pula. Para anggota tersebut biasanya

memiliki keahlian atau keterampilan tertentu yang membedakan dirinya dengan anggota – anggota lainnya. Berbagai keahlian yang mereka miliki tersebut kemudian mereka bagikan kepada rekan – rekan mereka sesama guru.

Kedua, tingginya animo para guru untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perbedaan karakteristik peserta didik dari waktu ke waktu sebagaimana digambarkan oleh penulis pada bagian sebelumnya pada akhirnya disadari oleh para guru sebagai sebuah tantangan yang harus dihadapi. Adapun meningkatkan kompetensinya dari waktu ke waktu dipandang sebagai sebuah kebutuhan untuk menjawab tantangan tersebut. Dalam konteks ini, berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi profesi guru akan senantiasa dimanfaatkan dengan sebaik – baiknya oleh para guru yang memiliki misi untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa tersebut.

Ketiga, semakin tingginya “persaingan” antar lembaga pendidikan seakan memaksa setiap lembaga pendidikan untuk senantiasa meningkatkan kualitas SDM yang dimilikinya. Sebagaimana kita ketahui, kebutuhan masyarakat akan hadirnya sekolah unggul yang mampu memberikan layanan pendidikan terbaik semakin hari kian meningkat. Adapun hadirnya guru – guru dengan kompetensi mumpuni merupakan salah satu karakteristik sekolah unggul yang dijadikan bahan pertimbangan oleh para orangtua untuk menitipkan anak – anaknya. Dalam konteks ini, setiap lembaga pendidikan seakan berlomba untuk menghadirkan wajah – wajah tenaga pendidik yang berkualitas untuk menghadapi sengitnya “persaingan” antar lembaga pendidikan. Besarnya biaya yang harus dikeluarkan untuk mendongkrak kompetensi para guru dipandang sebagai investasi SDM yang menjanjikan di samping terus juga melengkapi sekolah dengan sarana pendukung pembelajaran yang memadai.

Keempat, terciptanya komunikasi dan sinergi yang baik antara organisasi profesi guru dengan pihak – pihak lainnya. Terselenggaranya berbagai kegiatan sebagaimana dijelaskan oleh penulis di atas tentunya tidak akan terwujud apabila tidak didukung oleh pihak – pihak terkait. Dalam hal ini kualitas kepemimpinan organisasi profesi guru di daerah akan sangat menentukan keberhasilan organisasi tersebut dalam menjalankan visi misinya. Adapun sinergi yang baik dengan pemerintah daerah setempat menjadi faktor pendukung keberhasilan organisasi profesi guru dalam melaksanakan program – program strategisnya. Pemerintah daerah biasanya juga memiliki program – program yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru yang dapat disinergikan dengan pihak lain seperti organisasi profesi guru. Kebijakan alih kelola yang diberlakukan sejak beberapa tahun lalu memang mendorong pemerintah daerah untuk mengelola bidang pendidikan sesuai dengan jenjangnya dengan sebaik – baiknya.

Besarnya peran organisasi profesi guru tersebut pada akhirnya menyadarkan kita tentang besarnya kontribusi yang diberikan dalam rangka memajukan bangsa. Dalam hal ini peningkatan kompetensi guru menjadi salah satu program strategis organisasi profesi untuk meningkatkan mutu pendidikan di tanah air. Berbagai kegiatan yang diselenggarakan sejatinya merupakan ikhtiar bersama yang senantiasa perlu dijaga keberlanjutannya. Oleh karenanya, berbagai pihak terkait hendaknya bersinergi untuk menyukseskan berbagai program yang dilaksanakan. Sumbangsih berupa tenaga, pikiran maupun sarana dan adana akan sangat berarti dan merupakan investasi jangka panjang yang hasilnya akan dinikmati oleh anak cucu kita.

Adapun mereka yang berprofesi sebagai pendidik hendaknya dapat berpartisipasi aktif dalam mengembangkan organisasi profesi dimana mereka bernaung tersebut. Hal tersebut diperlukan agar berbagai permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan dapat dipecahkan secara bersama – sama. Tak hanya itu, hal – hal yang berkaitan dengan peningkatan kesejahteraan para guru pun dapat diperjuangkan secara bersama – sama. Hal ini tentunya akan sangat membantu para guru dalam menjalankan tugas – tugasnya agar lebih fokus. Dengan demikian, diharapkan di masa yang akan datang Indonesia pun akan mampu menjadi negara yang disegani di dunia sehingga kejayaan yang pernah diraih oleh bangsa ini pun dapat direbut kembali.

Simpulan

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh mereka yang berprofesi sebagai seorang pendidik. Adapun perbedaan karakteristik peserta didik dari waktu ke waktu merupakan fenomena yang juga tak dapat dihindari. Kedua tantangan tersebut tentunya hanya dapat dihadapi oleh para guru dengan cara senantiasa meningkatkan kompetensinya dari waktu ke waktu. Sebagai seorang guru hendaknya kita dituntut untuk terus belajar sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Tanpa adanya kemauan untuk terus mengembangkan kompetensi diri, mustahil bagi kita untuk mampu mengejar ketertinggalan dari bangsa lainnya.

Adapun organisasi guru merupakan salah satu wadah atau sarana yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk dapat meningkatkan kompetensinya. Berbagai jenis pelatihan, seminar maupun workshop biasa digelar oleh organisasi profesi guru di berbagai daerah. Berbagai kegiatan tersebut sengaja digelar untuk membantu pemerintah dalam menyukseskan program – programnya di bidang pendidikan. Program – program tersebut dilaksanakan dalam bentuk seminar, workshop maupun pelatihan – pelatihan lainnya sesuai dengan jenjangnya. Berbagai kegiatan tersebut sejatinya diselenggarakan sebagai bentuk kontribusi organisasi profesi untuk mendukung kemajuan dunia pendidikan.

Untuk melaksanakan tugas yang sangat berat tersebut, organisasi profesi guru tentunya tidak bias berjuang sendiri, melainkan diperlukan sinergi dengan pihak – pihak lainnya yang memiliki kepentingan yang sama untuk memajukan dunia pendidikan. Dalam hal ini, pimpinan PGRI di setiap daerah hendaknya mampu bersinergi dengan pemerintah daerah setempat maupun pihak – pihak lainnya dalam penyelenggaraan berbagai kegiatan. Dukungan moril, tenaga, pikiran serta sumber dana akan sangat membantu wadah para guru tersebut.

Daftar Pustaka

Daryanto. *Guru Profesional*. Gava Media, Yogyakarta 2013.

E, Mulyasa. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Rosda Karya, Bandung 2011.

<http://www.sarjanaku.com/2011/03/tugas-dan-fungsi-guru.html>

Oemar, Hamalik. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bumi Aksara, Jakarta 2006.

Rosalin, Elin. *Bagaimana Menjadi Guru Inspiratif*. Karsa Mandiri Persada, Bandung 2008.

Tasrial. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Gava Media, Yogyakarta 2012

Penerapan Strategi Pembelajaran Solutif, Inovatif, Aktif, Dan Produktif (SIAP) Untuk Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Generasi Milea Tubuh Makalah.

Ariana, S.Pd

SDN 1 Tarogong, Kabupaten Garut

ariana885@yahoo.co.id

Abstrak

Generasi Milenium Ketiga (MILEA) membutuhkan kecakapan abad 21 yang harus terbentuk sejak di sekolah dasar. Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk (1) mengetahui efektivitas penerapan strategi pembelajaran SIAP dalam proses pembelajaran sebagai langkah dasar pembentukan kecakapan abad 21; dan (2) mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran SIAP. Pelaksanaan SIAP melalui 4 tahap yang runtut, yaitu merencanakan, melakukan, mengomunikasikan dan merefleksikan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut. (1) strategi SIAP merupakan salah satu strategi yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu merencanakan, membuat, mengomunikasikan, dan merefleksikan ide, gagasan dan produk (2) Strategi SIAP dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Merujuk pada simpulan tersebut, maka ada beberapa saran, yaitu (1) guru hendaknya selalu berinovasi, (2) guru hendaknya mampu menemukan, membuat pembaharuan, dan menerapkan strategi pembelajaran yang variatif untuk mengatasi kejenuhan guru dalam mengajar. (3) guru mencoba menerapkan strategi pembelajaran SIAP dalam mata pelajaran lain, (4) kecakapan abad 21, pembentukan karakter, budaya literasi, dan kemampuan kognitif menjadi satu kesatuan yang terpadu yang akan meningkat jika dilakukan dengan pembiasaan diri dan terus berulang, (5) strategi SIAP dapat menjadi solusi baru dalam pembentukan dan penguatan kecakapan abad 21 untuk menghadapi tantangan abad 21.

Kata Kunci : *Solutif, Inovatif; Aktif; Produktif*

Pendahuluan

Latar Belakang

Menuju abad 21 yang berada di milenium ketiga sering disebut sebagai kurun waktu yang kompetitif, sejatinya bukan kehidupan persaingan yang dikedepankan, melainkan sebuah kolaborasi dan harmonisasi keunikan individu. Artinya, pendidikan di Indonesia harus bersifat dinamis, sehingga kemampuan sumber daya manusia, terutama generasi masa sekolah dasar, menjadi titik pembentukan sebuah generasi masa depan dengan talenta pribadi dalam ruang keunikannya masing-masing. Masa krusial di sekolah dasar sebagai masa pembentukan ini seyogianya ditunjang dengan pola pembelajaran yang mendukung pembentukan keterampilan guna menjawab tantangan kecakapan abad 21.

Kecakapan abad 21 meliputi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, kreativitas dan inovasi, dan kolaborasi. Tentunya kecakapan tersebut memerlukan pembiasaan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran berpusat pada guru sudah harus mulai dikurangi dan mulai dengan keberpihakan proses pembelajaran pada siswa sehingga kemampuan dan pembentukan kecakapan abad 21 dapat dirintis.

Selain pembentukan kecakapan yang merupakan hasil dari sebuah proses panjang, hal yang perlu diperhatikan setelah pembentukan karakter adalah pencapaian hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPA. Hasil belajar akan terukur dengan perolehan nilai siswa pada materi yang dites secara tertulis.

Pembentukan kecakapan abad 21 melalui proses pembelajaran yang seiring pencapaian hasil belajar maksimal menjadi permasalahan tersendiri yang harus dicermati sekarang ini. Sebuah pembelajaran harus sedemikian rupa dikemas dengan mempertimbangkan berbagai aspek dalam pembelajaran agar kedua tujuan pembelajaran di atas dapat tercapai.

Salah satu solusi terbatas adalah dengan pemilihan dan pemilahan strategi pembelajaran yang membuat siswa setidaknya nyaman untuk mengeksplorasi dirinya seperti pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 dengan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik kelas.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mencoba menggunakan strategi pembelajaran Solutif, Inovatif, Aktif, dan Produktif (SIAP) melalui pendekatan berbasis masalah yang kontekstual pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Hal ini untuk menjawab permasalahan jangka pendek, yaitu peningkatan hasil belajar siswa dan pembentukan kecakapan abad 21 sebagai pembentukan proses pembiasaan diri.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam karya ilmiah ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan strategi pembelajaran SIAP dalam proses pembelajaran IPA Sekolah Dasar sebagai langkah dasar pembentukan kecakapan abad 21?
2. Apakah strategi pembelajaran SIAP dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?

Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya ilmiah ini adalah:

1. untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi pembelajaran SIAP dalam proses pembelajaran IPA Sekolah Dasar sebagai langkah dasar pembentukan kecakapan abad 21;
2. untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah menerapkan strategi pembelajaran SIAP.

Metode

Penerapan strategi pembelajaran SIAP ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun teknik penulisannya dikemas dalam bentuk *best practice* karena telah dilakukan penelitian pada tahun sebelumnya (tahun pelajaran 2016/2017) dan kemudian ditambah beberapa pengembangan teknik pembelajarannya. Hal tersebut sesuai definisi *best practice*, yaitu “Cerita keberhasilan terbaik pengawas sekolah dan guru dalam menyelesaikan masalah ketika melaksanakan tugas”. (Direktorat Pembinaan PTK Dikmen, 2015 :4)

Penelitian pemanfaatan strategi SIAP ini dilakukan di tempat penulis mengajar pada saat pembelajaran tematik terpadu terkonsentrasi pada muatan pelajaran IPA.

Penerapan strategi pembelajaran SIAP dengan metode *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPA Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 5 dengan gabungan dengan dua muatan pembelajaran lainnya yaitu Bahasa Indonesia dan SBdP. Strategi ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tarogong Kecamatan Tarogong Kidul Kabupaten Garut tepatnya di kelas penulis yaitu 5B dengan jumlah peserta didik 36 orang.

Jika pada tahun sebelumnya, peserta didik diarahkan untuk membuat produk dengan bimbingan guru tanpa dengan alur strategi SIAP, pada tahun ini penerapan strategi pembelajaran SIAP dirancang dengan alur SIAP dan pemilihan pembuatan produk diserahkan kepada tiap kelompok untuk lebih mengembangkan talenta dan kreativitas peserta didik..

Hasil dan Pembahasan

Pada tahun ajaran sebelumnya, siswa diarahkan untuk membuat produk dengan bimbingan guru tanpa dengan alur strategi SIAP, pada tahun ini penerapan strategi pembelajaran SIAP dirancang dengan alur SIAP, pemilihan pembuatan produk diserahkan kepada tiap kelompok untuk lebih mengembangkan talenta dan kreativitas siswa, serta setiap materi dihubungkan ke materi selanjutnya sehingga ada kerangka berpikir yang berkesinambungan dalam pendalaman materi.

Pemilihan akronim SIAP berusaha menerjemahkan kecakapan abad 21 yang harus dimiliki siswa yang tentunya tidak mungkin dapat dihasilkan dengan instan. Perlu adanya pembentukan yang dimulai sejak masa sekolah dasar dan hal terpenting adalah bagaimana siswa sebagai generasi milenium ketiga SIAP dalam kondisi apapun.

Dengan strategi SIAP, siswa diajari peka terhadap kondisi yang terjadi, tidak hanya memahaminya sebagai teoretis materi saja. Kepekaan tersebut akan mengembangkan karakter yang solutif, sekecil apapun permasalahan yang ada, siswa akan mencoba berpikir kritis untuk memecahkan permasalahan meskipun implikasi yang dihasilkan masih sederhana. Sehingga siswa terbiasa berpikir dengan mencari solusi bukan pelaksana solusi.

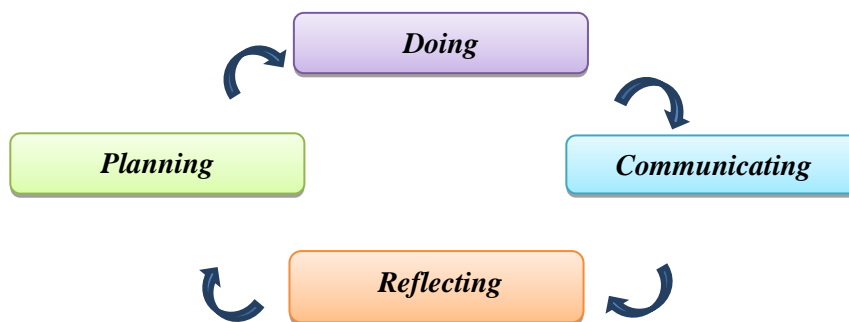
Kreativitas dan inovasi merupakan kelanjutan dari hasil berpikir kritis yang solutif. Penguatan karakter kreativitas dan inovasi menjadi poin utama kecakapan abad 21 karena keseragaman tidak akan menghasilkan sesuatu yang maksimal bahkan akan cenderung bersifat statis yang pada akhirnya tidak bisa bertahan lama. Kehidupan abad 21 membutuhkan karakter yang kuat dan dominan bukan dalam persaingan yang menjatuhkan melainkan munculnya ide-ide kreatif inovatif yang segar yang

memberikan peluang-peluang baru. Pengembangan talenta dan kemampuan akan terasah melalui kreativitas karena kesuksesan bukan karena kepuasan mengalahkan orang lain, melainkan ketika siswa mampu tampil dengan karya kreatif yang unik.

Aktif dalam proses pembelajaran adalah bagaimana hasil berpikir kritis dan ide-ide kreatif tersampaikan kepada individu lain sehingga jika ide tersebut tidak dapat dilakukan secara pribadi, maka akan berkolaborasi dengan individu lain atau pihak-pihak terkait.

Yang terakhir adalah produktif, artinya semua hasil pemikiran dan kreativitas harus dihasilkan dalam produk nyata baik itu secara tulisan maupun berupa karya inovatif yang tepat guna. Produktif di sini pun mengandung arti tidak menyerah pada satu produk yang gagal, tetapi tetap mengembangkan produk-produk lain yang merupakan hasil refleksi kekurangan hasil awal.

Berikut alur tahapan penerapan SIAP adalah *Planning*, *Doing*, *Communicating*, dan *Reflecting* yang terus berkesinambungan.



Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan SIAP

Berdasarkan alur tersebut, siswa mulai dari tahap merencanakan solusi apa yang sesuai dengan permasalahan dan merancang produk yang akan dibuat. Tahap kedua adalah menerjemahkan solusi dan ide kreatif dengan membuat produk, membuat laporan pengamatan, atau melakukan percobaan. Dari hasil pada tahap kedua, siswa mengomunikasikannya dalam presentasi individu atau kelompok. Dengan harapan secara pembentukan karakter, siswa dapat percaya diri untuk mengomunikasikan ide dan gagasan mereka. Berbagai masukan tentang ide dan gagasan mereka akan direfleksikan kembali untuk menghasilkan produk baru selanjutnya ataupun menyempurnakan kembali produk dan gagasan yang telah ada.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan strategi pembelajaran SIAP adalah dengan membentuk kelompok kecil. Tiap kelompok mengamati gambar siklus air atau video pembelajaran tentang siklus air kemudian melakukan tanya jawab dengan diawali pertanyaan stimulus dampak kurangnya siklus air di bumi. Siswa mengemukakan beberapa alasan seperti adanya pemanasan global sehingga air sungai kering, cuaca yang panas dan beberapa alasan lain. Setiap kelompok diberi tantangan untuk membuat produk dengan strategi SIAP (Solutif, Inovatif, Aktif dan Produktif) untuk menjelaskan siklus air dan terakhir mempresentasikan hasil karya kelompoknya.

Strategi pembelajaran SIAP dilaksanakan pada beberapa materi pelajaran IPA kelas V yang sebenarnya dilaksanakan secara tematik terpadu. Alasan pemilihan Siklus Hidrologi dikarenakan untuk mengonkretkan materi siklus air sedikit kesulitan karena

merupakan peristiwa alam yang hanya bisa diamati. Secara konvensional, siswa mampu menghafal urutan proses siklus hidrologi. Namun cara menghafal tidak dapat menghasilkan pemahaman kognitif dalam jangka panjang dan belum dapat menghasilkan produk yang kreatif yang mengukur pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

Tabel 3.1 Indikator Pencapaian SIAP

Kriteria Siap	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Solutif	Mampu menemukan gagasan dan ide baru yang memecahkan masalah yang kontekstual	Mampu menemukan gagasan dan ide sederhana yang memecahkan masalah kontekstual	Mampu menyebutkan gagasan dan ide untuk memecahkan masalah yang kontekstual yang dipahami	Belum mampu menyebutkan gagasan dan ide sederhana untuk memecahkan masalah yang kontekstual yang dipahami
Inovatif	Mampu menciptakan dan mengkreasi gagasan dan ide yang baru	Mampu membuat pembaruan dari gagasan dan ide yang telah ada	Mampu membuat gagasan dan ide yang sudah ada	Belum mampu memilah gagasan dan ide yang sesuai
Aktif	Mampu mengomunikasikan ide secara runtut, terarah, berkolaborasi dengan teman sekelompok dan lainnya	Mampu mengomunikasikan ide dan gagasan secara runtut dan berkolaborasi dengan teman sekelompok	Mampu mengomunikasikan gagasan dan ide dengan terbatas	Belum mampu mengomunikasikan gagasan dan ide
Produktif	Menghasilkan 1 produk utama dan produk tambahan yang kreatif	Menghasilkan 1 produk utama yang kreatif	Menghasilkan 1 produk utama namun belum maksimal	Belum menghasilkan produk

Pada pengamatan proses, guru mengamati tahapan alur SIAP pada setiap kelompok. Mulai dari tahap diskusi dalam merencanakan ide, gagasan, dan produk sebagai tahap pertama yaitu *planning* yang terintegrasi pembiasaan penguatan karakter percaya diri. Kedua, guru mengamati setiap kelompok dalam tahapan *doing*, yaitu setiap kelompok akan berbagi tugas dan berkolaborasi dengan temannya dalam pembuatan produk, penulisan laporan, dan pengembangan inovatif terintegrasi penguatan karakter disiplin dan kerjasama. Tahap ketiga yaitu *communicatin*, guru mengamati cara setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, menawarkan solusi dan produk yang dihasilkan, dan mengajak kelompok lain untuk memberikan pendapat tentang gagasan dan produknya terintegrasi karakter kejujuran dan percaya diri terhadap kekurangan dan kelebihan pribadi mereka. Tahap terakhir, setiap kelompok akan merefleksikan kembali setiap kekurangan atau ketidakpuasan terhadap ide, gagasan dan produk yang dihasilkan dan terintegrasi penumbuhan karakter pantang menyerah terhadap apapun hasilnya. Setiap kelompok diberi waktu untuk memperbaiki ide, gagasan dan produknya atau membuat inovasi tambahan setelahnya.

Berikut adalah data hasil pengamatan penerapan strategi pembelajaran SIAP dalam mengikuti setiap alur tahapannya.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Aktivitas Pembelajaran

No	Nama Kelompok	Solutif				Inovatif				Aktif				Produktif			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kelompok 1			✓				✓					✓			✓	
2	Kelompok 2				✓			✓					✓				✓
3	Kelompok 3			✓				✓					✓			✓	
4	Kelompok 4				✓			✓				✓					✓
5	Kelompok 5			✓			✓					✓				✓	
6	Kelompok 6			✓				✓				✓				✓	

Tabel 3.3 Konversi Nilai Rubrik SIAP

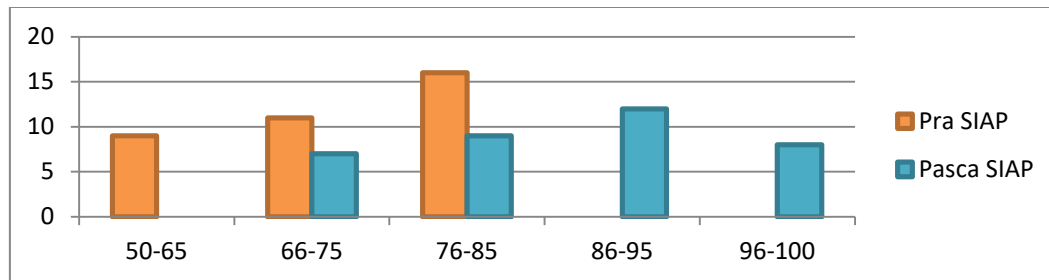
No	Nama Kelompok	S	I	A	P	Total Nilai (1-4)	Nilai 0-100
1	Kelompok 1	3	3	4	3	13	81
2	Kelompok 2	4	3	4	4	15	94
3	Kelompok 3	3	3	4	3	13	81
4	Kelompok 4	4	3	3	4	14	88
5	Kelompok 5	3	2	3	3	12	70
6	Kelompok 6	3	4	3	3	13	81

Pada rubrik di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi SIAP mampu mengefektifkan afektif siswa dimana 5 kelompok telah mencapai nilai 70. Dari pengamatan penulis dan rekan sejawat, kelompok 5 perlu bimbingan dan pembiasaan pada sikap inovatif. Kelompok tersebut membuat rancangan yang sudah dibuat sebelumnya tanpa memberikan tambahan unsur kreativitas lainnya. Sedangkan untuk memecahkan masalah terganggunya siklus air yang lebih kontekstual yaitu membuat hujan buatan akibat kemarau panjang. Untuk produk yang dihasilkan dibuat satu produk utama dengan membuat stoples siklus air tanpa tutup dan mereka mampu mengomunikasikan ide produk dan solusi siklus air terhenti secara kolaboratif dengan teman kelompoknya walaupun belum mampu merespon dengan baik tanggapan dari kelompok lain.

Kelompok 2 sebagai kelompok siswa dengan perolehan tertinggi menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada skor 4. Kelompok tersebut mampu menemukan gagasan dan ide baru memecahkan masalah terganggunya siklus air yang lebih kontekstual dan dihubungkan dengan isu pemanasan global dan pencemaran. Penyebab terputusnya daur air adalah akibat perilaku manusia yang membuang sampah di sumber-sumber air, pembuangan limbah cair ke sungai dan efek pemanasan global yang disebabkan asap kendaraan bermotor sehingga yang dihasilkan hujan asam. Untuk produk, kelompok 2 membuat produk utama yaitu membuat bagan dan stoples siklus air dengan tutup dan dilakukan presentasi percobaan dengan stoples siklus air dan mengomunikasikan ide produk dan solusi siklus air terhenti secara kolaboratif serta mampu merespon dengan baik tanggapan dari kelompok lain.

Untuk perolehan hasil belajar dilakukan tes tertulis sebagai bahan pembandingan dengan pembelajaran materi daur air sebelum menerapkan strategi SIAP. Pada pra SIAP, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 100 dan masih ada 9 orang yang masih di bawah nilai KKM yaitu 70. Setelah penerapan strategi SIAP terdapat 8 orang yang mendapat nilai 100. Sebanyak 12 orang mendapat nilai 90, sebanyak 9 orang mendapat nilai 80 dan 7 orang siswa mendapat nilai 70.

Berikut adalah grafik perolehan hasil belajar siswa Pra dan Pasca SIAP.



Grafik 3.1 Hasil Belajar Siswa

Strategi pembelajaran SIAP ini dapat diterapkan dalam berbagai desain pembelajaran tidak terbatas pada materi pembelajaran IPA saja dan terintegrasi dengan pembentukan karakter dengan pembudayaan literasi. Strategi ini membantu pembentukan karakter siswa karena terdapat alur tahapan pembiasaan karakter disiplin dan pembentukan kecakapan abad 21.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran SIAP dalam pembelajaran IPA, maka dapat disimpulkan dua hal berikut.

1. Strategi pembelajaran SIAP merupakan salah satu strategi yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terus berkesinambungan sehingga terbentuk pola berpikir yang berkesinambungan dan keterkaitan dengan materi selanjutnya.
2. Setelah penerapan strategi SIAP, siswa mulai terbiasa membuat hubungan keterkaitan permasalahan dengan penyebab, dampak, dan solusi pemecahannya secara detail dengan segala pemikirannya sesuai kemampuan, minat dan bakatnya sehingga sisi kreativitasnya semakin terbangun.
3. Kecakapan abad 21, pembentukan karakter, budaya literasi dan kemampuan kognitif menjadi satu kesatuan yang terpadu yang akan meningkat jika dilakukan dengan pembiasaan diri dan terus berulang.
4. Strategi pembelajaran SIAP dapat menjadi solusi baru dalam pembentukan dan penguatan kecakapan abad 21 sehingga siswa mampu untuk menghadapi tantangan abad 21.
5. Penerapan strategi SIAP pun mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Setelah penerapan strategi pembelajaran SIAP, siswa menemukan sendiri konsep dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Siswa memahami konsep secara utuh dan kontekstual dan daya ingat terhadap apa yang dialami menjadi lebih lama bertahan dan tersimpan dalam memori otak

6. Strategi pembelajaran SIAP dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya materi Siklus Air Hal itu dibuktikan secara empiris melalui hasil tes tertulis pra SIAP dengan rata-rata 73 dan tes tertulis pasca SIAP dengan rata-rata 86 atau meningkat 15%.. Sehingga ketika ada runtutan materi yang terlupakan, maka dengan kata kunci saja siswa mampu kembali menjelaskan kembali utuh.

Daftar Pustaka

- Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, New York: Bantam Books.
- NN, <http://www.eurekapendidikan.com/2015/02definisi-kreativitas> diakses pada tanggal 14 Maret 2018 pukul 21.10.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rogers, Everett M. 2012. Inovasi. dalam <https://infodantutorial.blogspot.co.id/2012/04/pengertian-definisi-inovasi-menurut-ahli>.
- Diakses tanggal 16 Maret 2018 pukul 21.14
- Sapriati, Amalia dkk. 2011. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran* dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran> diakses pada tanggal 16 Maret 2018 pukul 22.30
- Sugiono. 2008. Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sumardi, Yosaphat dkk. 2010. *Konsep Dasar IPA*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susilana, Rudi. 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI.

STRATEGI PENGEMBANGAN PROFESIONALITAS GURU MELALUI KEGIATAN PUBLIKASI ILMIAH

Gian Sugianto,S.Pd

SDN I Ciporang,Kuningan,Jawa Barat
giansugianto88@gmail.com

Abstrak

Profesi guru sebagai posisi yang sentral dalam keberhasilan pendidikan memiliki fungsi, peran, dan kedudukan yang perlu dikembangkan dan ditingkatkan sesuai dengan visi kemendikbud 2045, yaitu “Menghasilkan Insan Indonesia yang Cerdas dan Kompetitif”. Hal tersebut tentu saja PR besar bagi pemerintah, dimana pemerintah harus selalu berupaya untuk selalu mengembangkan profesionalitas guru-guru di Indonesia. Profesionalitas merupakan suatu kemampuan yang mutlak diperlukan bagi guru dalam menjalankan profesinya yang menuntut guru untuk mengembangkannya supaya dapat bekerja dengan baik sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing, selain itu juga profesionalitas perlu dikembangkan untuk meningkatkan jenjang karier bagi guru. Dalam Permenag PAN & RB Nomor 16 Tahun 2009 tentang jabatan fungsional guru dan angka kreditnya menginsyaratkan bahwa guru harus mengembangkan profesionalitasnya yang salah satunya adalah dengan cara publikasi ilmiah. Publikasi ilmiah merupakan teknik membuat karya tulis ilmiah dan mempublikasikannya yang dapat berupa hasil penelitian, tinjauan ilmiah, buku, modul, dan sejenisnya. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah guru belum optimal bahkan masih minim dalam membuat dan mengembangkan karya tulis ilmiah tersebut. Mengingat hal tersebut, maka diperlukan kajian lebih mendalam mengenai publikasi ilmiah dan bagaimana cara meningkatkan motivasi dan minat guru-guru dalam mengembangkan profesionalitasnya dalam kegiatan publikasi ilmiah. Program publikasi ilmiah ini tujuannya adalah untuk pengembangan profesionalitas melalui kegiatan publikasi ilmiah guru yang mengacu pada kompetensi yang akan dicapai sehingga memungkinkan guru untuk melaksanakan pekerjaannya dengan lebih baik.

Kata kunci: strategi, pengembangan, profesionalitas, publikasi ilmiah.

Pendahuluan

Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 2 disebutkan bahwa guru adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Lebih diperinci lagi bahwa guru memiliki tugas pokok diantaranya: (a) menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (b) membina perkembangan peserta didik secara utuh sebagai makhluk Tuhan, sebagai individu, dan sebagai anggota masyarakat; (c) melaksanakan tugas profesional lain dan administratif rutin yang mendukung pelaksanaan dua tugas utama di atas. Pada poin (c) disebutkan bahwa guru harus mampu melaksanakan tugas profesionalnya untuk membantu pelaksanaan tugasnya. Guru yang profesional dituntut untuk memiliki beberapa kompetensi,

diantaranya (1) kompetensi pedagogik (2) kompetensi profesional, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi kepribadian.

Seorang guru dianggap profesional apabila ia telah mampu mengerjakan tugas dan kewajibannya selalu berpegang teguh kepada etika kerja yaitu independent (bebas dari tekanan pihak luar), cepat (produktif), tepat (efektif), efisien dan inovatif serta didasarkan pada prinsip-prinsip pelayanan prima yang didasarkan pada unsur-unsur: (1) ilmu atau teori yang sistematis, (2) kewenangan profesional yang diakui oleh klien, (3) sanksi dan pengakuan masyarakat akan keabsahan kewenangannya, (4) kode etik yang regulatif. Keberadaan guru yang profesional dan berkompeten merupakan suatu keharusan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Sebagaimana yang telah dituangkan dalam undang-undang guru dan dosen nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa guru yang memiliki profesionalitas legalitasnya adalah melalui sertifikasi yaitu suatu bentuk nyata terhadap pengakuan guru atas profesi yang dijalankannya dan sekaligus sebagai bentuk penghargaan bagi guru. Profesionalitas merupakan suatu kemampuan yang mutlak diperlukan bagi guru dalam menjalankan profesinya yang menuntut guru untuk mengembangkannya supaya dapat bekerja dengan baik sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing. Guru dalam mengembangkan profesionalitasnya sebagaimana yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pemberdayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Permenag PAN & RB) Nomor 16 tahun 2009 yang merupakan perubahan dari Permenpan Nomor 84 Tahun 1993 yang isinya mengenai penetapan angka kredit dan jabatan fungsional guru bertujuan dalam meningkatkan profesionalitas dan peningkatan karier kepegangatan bagi guru.

Terbitnya Permenag PAN & RB tersebut mewajibkan guru untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB), yang di dalamnya berisi kegiatan pengembangan diri, publikasi ilmiah dan karya inovatif. Dalam rangka memfasilitasi upaya pengembangan profesionalitas guru tersebut, salah satu hal penting dari kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) adalah kegiatan publikasi ilmiah. Kegiatan publikasi ilmiah ini merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh guru mengingat permasalahan yang terjadi di lapangan saat ini adalah menumpuknya pangkat lama/golongan ruang Pembina (IVA) menuju ke Pembina Tk.I (IVB) dengan kebutuhan angka kredit sebanyak 12 angka kredit. Kemudian untuk bagi guru dengan pangkat Penata Muda Tk.I (III/b) menuju ke pangkat penata (III/c) harus memenuhi angka kredit poin sebanyak 4 (empat) angka kredit untuk kegiatan publikasi ilmiah dan juga karya inovatif. Dengan diberlakukannya permpnan RB tersebut tentu saja guru harus mengimplementasikannya melalui kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan yang salah satunya adalah kegiatan publikasi ilmiah. Namun permasalahan yang terjadi di lapangan adalah guru-guru enggan untuk melakukan kegiatan publikasi ilmiah tersebut, alasannya beragam mulai dari ketidak mampuan membuat karya ilmiah untuk dipublikasikan, kurangnya sosialisasi mengenai perman RB tersebut di lapangan, kurangnya koordinasi terkait antara guru dengan instansi yang mengurus kepegangatan guru dan permasalahan lainnya. Selama ini guru masih kesulitan dalam membuat karya tulis ilmiah dan mempublikasikannya, padahal hal tersebut mutlak harus dilakukan sesuai dengan tuntutan untuk kenaikan pangkat dari jenjang satu ke jenjang yang lainnya sesuai dengan penjelasan di atas. Maka dari itu, kegiatan pengembangan profesionalitas guru melalui kegiatan publikasi ilmiah mutlak harus dilakuakn guna membantu guru memenuhi angka kreditnya untuk meningkatkan jenjang karier kepegangatan bagi guru.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan dalam publikasi ilmiah dikarenakan masih rendahnya motivasi guru dalam membuat karya ilmiah dan publikasi ilmiah. Sedangkan rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah tersebut adalah “Bagaimanakah strategi pengembangan profesionalitas guru melalui kegiatan publikasi ilmiah?”. Adapun tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui strategi pengembangan profesionalitas guru melalui kegiatan publikasi ilmiah.

Pembahasan

Pengertian profesionalitas guru dan pengembangannya

Profesionalitas mengandung arti sifat atau karakter kerja seseorang dalam menjalankan profesi dalam pekerjaannya supaya dapat menempatkan tindakan profesionalnya. Profesionalitas dapat terwujud apabila orang yang menjalankan profesinya mampu melaksanakan pekerjaan dengan sebaik-baiknya yang mengutamakan aspek kepentingan dan kemajuan tugas pekerjaan yang diembannya. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 39 ayat 2, telah disebutkan bahwa guru adalah tenaga profesional yang bertugas untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu juga guru yang profesional memiliki tugas pokok yaitu: (a) menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (b) membina perkembangan peserta didik secara utuh sebagai makhluk Tuhan, sebagai individu, dan sebagai anggota masyarakat; (c) melaksanakan tugas profesional lain dan administratif rutin yang mendukung pelaksanaan kedua tugas utama di atas. Tugas utama Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Salah satu faktor yang sangat penting yang menentukan mutu pendidikan adalah guru, karena peran guru sangatlah signifikan dalam proses pembelajaran (Jones, Jenkin & Lord, 2006:22).

Menurut Kimshanov & Dyikanbaeva (2015) guru memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Maka dari itu tugas guru bukan merupakan pekerjaan yang mudah, guru harus mampu memberikan pelayanan terbaik kepada peserta didik dengan kompetensi yang dimilikinya, guru juga harus mampu menciptakan perubahan dalam meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Undang-Undang yang telah ditetapkan.

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa jabatan guru merupakan jabatan yang profesional, maka oleh sebab itu guru senantiasa dituntut untuk terus mengembangkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilannya supaya dapat memberikan pelayanan terbaik kepada peserta didiknya dengan mengikuti perkembangan zaman tersebut. Selain guru harus profesional, guru juga dituntut untuk mengembangkan kariernya sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Permenag PAN & RB Nomor 16 Tahun 2009 tentang jabatan fungsional guru dan angka kreditnya. Dalam Permen tersebut dijelaskan bahwa guru memiliki jenjang karier kepangkatan guru sebagai bentuk penghargaan dari pemerintah atas dedikasi dan pengabdianya yaitu melalui kenaikan pangkat. Guru merupakan tenaga fungsional yang memiliki jenjang kepangkatan sama dengan tenaga fungsional yang lainnya. Namun untuk kenaikan pangkat tersebut tentu saja guru perlu berupaya untuk terus meningkatkan keprofesionalannya melalui kegiatan

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui kegiatan publikasi ilmiah demi mendapatkan angka kredit sebagai prasyarat untuk kenaikan pangkat pada setiap jenjang pangkat sesuai dengan tingkatannya.

Dalam rangka mewujudkan guru yang memiliki kompetensi profesional, terdapat beberapa poin yang perlu diperhatikan, diantaranya: (1) konsistensi terhadap standarisasi profesi guru sebagaimana yang telah diamanatkan dalam peraturan perundang-undangan dengan segala konsekuensinya; (2) melakukan penyempurnaan manajemen pengelolaan guru sesuai dengan karakteristiknya; (3) mewujudkan pembinaan profesi guru sebagai siklus yang berkesinambungan dan saling mendukung; (4) mewujudkan sinergi antara peran dan tanggung jawab antara guru, pemerintah, LPTK dan organisasi profesi guru (Gunawan, 2013). Sedangkan Menurut Ali Mudlofir (2016:24) strategi dan teknik peningkatan atau pengembangan profesionalitas guru dapat ditempuh melalui pelatihan yang berjenjang dan pelatihan khusus. Pelatihan jenis ini dilaksanakan di lembaga-lembaga pelatihan yang diberi wewenang, di mana program disusun secara berjenjang mulai dari jenjang dasar, menengah, lanjut dan tinggi. Adapun lembaga yang dimaksud seperti Badan Diklat Daerah, LPMP, P4TK, dan lain sebagainya. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh lembaga tersebut diantaranya adalah Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui kegiatan publikasi ilmiah yang berguna untuk mendukung pengembangan profesi guru. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi guru harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan, bertahap, berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalismenya. Dengan demikian, guru dapat memelihara, meningkatkan, dan memperluas pengetahuan dan keterampilannya untuk melaksanakan proses pembelajaran secara profesional. Oleh karena itu, kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan guna mendukung karir guru harus mendukung kebutuhan individu dalam meningkatkan praktik keprofesian guru dan fokus pada pemenuhan dan pengembangan kompetensi guru untuk mendukung pengembangan karirnya. Kegiatan ini mencakup lain pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan/atau karya inovatif.

1. Pengertian publikasi ilmiah

Kegiatan publikasi ilmiah merupakan bagian dari Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). Publikasi ilmiah adalah karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan kepada masyarakat. Bentuk publikasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah presentasi pada forum ilmiah, publikasi hasil penelitian atau gagasan inovatif pada bidang pendidikan formal, dan publikasi buku teks pelajaran, buku pengayaan dan/atau pedoman guru.

Berikut adalah penjelasan macam-macam publikasi ilmiah yang dapat dilakukan oleh guru:

1. Presentasi pada forum ilmiah

Presentasi pada forum ilmiah adalah kegiatan penyampaian gagasan ilmiah sebagai salah satu bentuk publikasi ilmiah. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara: (a) menjadi pemrasaran/narasumber pada seminar atau lokakarya ilmiah. (b) menjadi pemrasaran/narasumber pada koloqium atau diskusi ilmiah.

2. Publikasi ilmiah berupa hasil penelitian atau gagasan ilmiah bidang pendidikan formal. Kegiatan ini meliputi:

- a. Laporan hasil penelitian, yaitu berupa karya tulis hasil penelitian yang dilakukan oleh guru pada bidang pendidikan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing. Laporan hasil penelitian ini berupa: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Eksperimen, Penelitian perbandingan, Penelitian Deskriptif, Penelitian Korelasi, dan lain-lain.

- b. Makalah berupa tinjauan ilmiah gagasan atau pengalaman terbaik (*Best Practice*) di bidang pendidikan formal dan pembelajaran.
 - c. Tulisan ilmiah populer, yaitu tulisan ilmiah yang dipublikasikan di media masa (koran, majalah, atau sejenisnya).
 - d. Artikel gagasan ilmiah/ pengalaman terbaik (*Best Practice*) dalam bidang pendidikan.
3. Publikasi buku teks pelajaran, buku pengayaan, dan buku pedoman guru.
 - a. Buku teks pelajaran, yaitu buku yang berisi pengetahuan untuk bidang ilmu atau mata pelajaran tertentu dan diperuntukan bagi peserta didik pada suatu jenjang pendidikan tertentu atau sebagai bahan pegangan mengajar guru, baik sebagai buku utama maupun sebagai buku pelengkap. Buku pelajaran ini dapat ditulis guru secara individu maupun kelompok.
 - b. Modul atau diktat pembelajaran. Modul adalah materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut. Sedangkan diktat adalah catatan tertulis suatu mata pelajaran atau bidang studi yang dipersiapkan guru untuk mempermudah/memperkaya materi pelajaran atau bidang studi yang disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.
 - c. Buku dalam bidang pendidikan, yaitu buku yang berisi pengetahuan terkait dengan bidang kependidikan.
 - d. Karya terjemahan, yaitu tulisan yang dihasilkan dari penerjemahan buku pelajaran atau buku dalam bidang pendidikan dari Bahasa asing atau Bahasa daerah ke Bahasa Indonesia atau sebaliknya dari Bahasa Indonesia ke Bahasa asing atau Bahasa daerah yang akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran.
 - e. Buku pedoman guru, yaitu buku tulisan guru yang berisi rencana kerja tahunan guru yang terdiri dari: (a) rencana kerja pengembangan pembelajaran bagi peserta didik, dan (b) rencana pengembangan profesi bagi guru pembelajar.

Kebutuhan angka kredit bagi guru dalam meningkatkan karirnya berbeda-beda sesuai dengan jenjang kepangkatannya, Berdasarkan Ketentuan Pasal 17, Permeneg PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009, jumlah minimum angka kredit untuk memenuhi persyaratan kenaikan pangkat/jabatan guru dari unsur pengembangan keprofesian berkelanjutan adalah sebagai berikut

Tabel 1 Jumlah angka kredit yang dipersyaratkan

Dari Jabatan	Ke Jabatan	Jumlah Angka Kredit Minimal dari Subunsur	
		Subunsur Pengembangan Diri	Subunsur Publikasi Ilmiah dan/atau Karya Inovatif
Guru Pertama golongan ruang III/a	Guru Pertama golongan ruang III/b	3 (tiga)	—
Guru Pertama golongan ruang III/b	Guru Muda golongan ruang III/c	3 (tiga)	4 (empat)
Guru Muda golongan ruang III/c	Guru Muda golongan ruang III/d	3 (tiga)	6 (enam)
Guru Muda golongan ruang III/d	Guru Madya golongan ruang IV/a	4 (empat)	8 (delapan)
Guru Madya golongan ruang IV/a	Guru Madya golongan ruang IV/b	4 (empat)	12 (duabelas)
Guru Madya golongan ruang IV/b	Guru Madya golongan ruang IV/c	4 (empat)	12 (duabelas)
Guru Madya golongan ruang IV/c	Guru Utama *) golongan ruang IV/d	5 (lima)	14 (empatbelas)
Guru Utama golongan ruang IV/d	Guru Utama golongan ruang IV/e	5 (lima)	20 (duapuluh)

Sumber: Permeneg PAN & RB Nomor 16 Tahun 2009

Dari tabel tersebut dapat kita analisis bahwa guru dalam mengembangkan profesionalitasnya melalui karir jenjang kepangkatan mutlak diperlukan angka kredit pada masing-masing jenjang sesuai dengan tingkatannya. Maka dari itu salah satu sub dari kegiatan Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) melalui publikasi ilmiah sangat penting dilakukan oleh guru sebagai upaya meningkatkan profesionalitasnya.

2. Cara meningkatkan motivasi guru pada kegiatan publikasi ilmiah

Dengan terbitnya Permeneg PAN & RB Nomor 16 Tahun 2009 mau tidak mau guru harus mentaatinya dan melaksanakannya sesuai dengan peraturan di dalamnya. Dalam Permeneg PAN & RB Nomor 16 Tahun 2009 disebutkan bahwa guru yang akan mengembangkan karirnya dengan naik pangkat ke golongan yang lebih tinggi, persyaratannya mengumpulkan angka kredit salah satunya adalah melalui kegiatan publikasi karya ilmiah. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah masih rendahnya minat guru dan kurangnya pengetahuan mengenai penulisan karya ilmiah dan publikasi ilmiah. Adapun solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara:

1. Program pelatihan *In House Training* (IHT). Kegiatan pelatihan ini merupakan pelatihan yang diselenggarakan secara internal. Biasanya dilakukan di Kelompok Kerja Guru (KKG) atau Musyawarah Guru Mata Pelajaran, Sekolah atau tempat lainnya yang ditentukan untuk pelaksanaan kegiatan IHT tersebut. Langkah pembinaan melalui kegiatan IHT dilakukan berdasarkan asumsi bahwa untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi guru tidak meski dilakukakn secara eksternal, namun kegiatan IHT ini memungkinkan guru yang memiliki kompetensi lebih dalam KKG atau MGMP dapat mendistribusikan ilmu pengetahuan dan keterampilannya kepada guru-guru lainnya, materi dalam IHT ini perlu disesuaikan dengan keperluan guru dalam karirnya salah satunya adalah penulisan karya tulis ilmiah dan publikasi ilmiah. Keuntungan dari kegiatan pelatihan IHT ini adalah dapat menghemat waktu dan biaya yang dibutuhkan.
2. Kursus singkat di lembaga pendidikan seperti Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK) dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Kegiatan kursus singkat di LPTK ini tujuannya adalah untuk melatih dan meningkatkan kompetensi guru seperti melakukan kegiatan membuat karya ilmiah, melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), pelatihan membuat jurnal, membuat buku dan lain sebagainya.
3. Seminar-seminar yang bertemakan penulisan karya tulis ilmiah dan publikasi ilmiah. Seminar ini biasanya diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pemerintah di bidang pendidikan seperti LPTK, P4TK maupun instansi yang lainnya.
4. Workshop-workshop mengenai kegiatan penulisan karya tulis dan publikasi ilmiah yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pendidikan. Dalam kegiatan workshop ini diusahakan yang berjenjang terdiri dari minimal 32 jam pelajaran, sehingga guru-guru yang mengikuti workshop ini selain mendapatkan ilmu juga mendapatkan sertifikat yang dapat digunakan untuk prasyarat angka kredit untuk kenaikan pangkat.

Kesimpulan dan saran

Berdasarkan hasil kajian di atas mengenai strategi pengembangan profesionalitas guru melalui publikasi ilmiah dapat ditarik kesimpulan bahwa guru dalam upaya meningkatkan profesionalnya diperlukan upaya-upaya yang berkesinambungan salahsatunya yaitu dengan kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui kegiatan publikasi ilmiah. Publikasi ilmiah adalah karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan kepada masyarakat. Bentuk publikasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah presentasi pada forum ilmiah, publikasi hasil penelitian atau gagasan inovatif pada bidang pendidikan formal, dan publikasi buku teks pelajaran, buku pengayaan dan/atau pedoman guru. untuk meningkatkan profesionalitas guru melalui kegiatan publikasi ilmiah dapat dilakukan melalui berbagai upaya misalnya mengikuti pendidikan dan pelatihan, bimbingan teknis, seminar-seminar, workshop dan lain-lain. Publikasi ilmiah tidak akan terasa berat apabila guru ada kemauan untuk meningkatkannya melalui kegiatan penulisan karya tulis ilmiah sehingga dapat dipublikasikannya karya ilmiah tersebut sebagai kredit poin dan prasyarat kenaikan pangkat.

Saran yang ingin penulis sampaikan adalah guru harus selalu berusaha mengembangkan dan meningkatkan profesionalitasnya yang salah satunya adalah kegiatan publikasi ilmiah. Selain itu guru harus pintar dan selektif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan pelatihan untuk meningkatkan profesionalitasnya dalam kegiatan publikasi ilmiah seperti yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pemerintah, jangan sampai tidak efektif dan menyita waktu banyak sehingga kewajiban utama guru mengajar tidak terbengkalai.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen, Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, R.(2013). Implementasi Pengembangan Profesionalisme Bagi Guru. *Journal of Socius.*, 5(2), 89-103. Retrieved from http://repository.uhamka.ac.id/12/1/20111_jurnal_socius_makalah_Rudy_G.pdf.
- Kimshanov,K, & Dyikanbaeva, T.(2015). Teacher Profesional Development and Appraisal. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 2(2), 146-152. <https://doi.org/10.15408/TJEMS.V2I2.2802>
- Mudlofir, Ali. (2016). *Pendidik Profesional. Konsep, Strategi, dan Aplikasi dalam peningkatan mutu di Indonesia*. Depok: Rajawali Pers
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 84 Tahun 1993 tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya.
- [Sobri, Y.A. \(2016\). Model-model Pengembangan profesional Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia \(KONASPI\) VIII Tahun*, 4\(2\), 55-67. Retrieved from https://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/Artikel-Konaspi-AY-Sobri.pdf](https://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/Artikel-Konaspi-AY-Sobri.pdf)

Penggunaan Strategi Pembelajaran “Role Play Korsel” Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Haviz Kurniawan, S.Pd

SDN 148 Cibaduyut, Jalan Cibaduyut Gg Mamaja No 50, Bandung, Jawa Barat

peaceedogawa@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang berhasil dan berdaya guna juga ditandai dengan tingginya kegiatan dan partisipasi siswa dalam lingkungan belajar. Partisipasi siswa yang tinggi dalam belajar dapat dicapai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan efektif yakni metode yang dapat menumbuhkembangkan dan meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa secara signifikan. Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukannya. Seorang guru harus bisa mengakomodir keinginan belajar siswa dengan berbagai karakteristik unik tersebut. Maka kondisi inilah yang membuat guru dituntut kreatif dalam mengembangkan kemampuan siswa baik sisi akademik ataupun pendidikan karakter. Itu sebabnya penulis berinisiatif mengembangkan alternatif model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*. Model pembelajaran ini telah terbukti membuat siswa belajar lebih menyenangkan dengan berbagai aktivitas yang tidak menjenuhkan dan tetap mengembangkan karakter siswa yang menjadi tuntutan. Sistem assesmen yang dikolaborasi membuat siswa menjadi tertantang dan memberikan yang terbaik karena semangat berkompetisi akan terwujud, siswa juga akan terbiasa bekerja mandiri dan jujur dalam bekerja, dengan tidak menggantungkan diri kepada orang lain, dengan hasil observasi berada dalam kriteria sangat baik.

Kata kunci: role, play, korsel, pembelajaran

Pendahuluan

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan bekal kepada peserta didik agar dapat bertahan hidup dalam perubahan-perubahan tersebut melalui sebuah pembelajaran yang banyak mengeksplorasi berbagai keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan aspek yang diperlukan oleh masyarakat global yang semakin demokratis. Arus besar terbentuknya demokratisasi dalam masyarakat dunia seperti dikatakan oleh Francis Fukuyama (1992) dalam Supriatna (2007;141) nampaknya bukan hanya menjadi pengetahuan kognitif melainkan harus segera diikuti dengan penguasaan ranah afektif dan psikomotor berupa sikap dan perilaku (*the way of acting*) yang demokratis.

Untuk mencapai hal tersebut, pendidikan seharusnya dapat mengarahkan pada suatu pembelajaran yang dapat mewakili terhadap proses pembentukan keterampilan-keterampilan sosial bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran di kota Bandung khususnya di kecamatan Bojongloa Kidul menunjukkan kepada kondisi dimana siswa seringkali tidak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti bertanya, mengemukakan rasa ingin tahu, menjawab pertanyaan dari guru atau teman dan menyelidiki atau mencari informasi yang diperlukan dalam pembelajaran. Guru terlalu mendominasi proses pembelajaran dengan pola *book center* sehingga nilai-nilai sosial yang terkandung dalam sebuah partisipasi tidak terpenuhi oleh siswa, akibatnya siswa cenderung pasif dan tujuan pembelajaran sulit untuk tercapai sehingga pada gilirannya pembentukan manusia yang mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis tidak akan terwujud. Depdiknas (2007) menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran yang berhasil dan berdaya guna juga ditandai dengan tingginya kegiatan dan partisipasi siswa dalam lingkungan belajar. Partisipasi siswa yang tinggi dalam belajar dapat dicapai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan efektif yakni metode yang dapat menumbuhkembangkan dan meningkatkan aktivitas dan kreativitas kegiatan belajar siswa secara signifikan. Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukannya (Mulyasa, 2007). Seorang guru harus bisa mengakomodir keinginan belajar siswa dengan berbagai karakteristik unik tersebut. Maka kondisi inilah yang membuat guru dituntut kreatif dalam mengembangkan kemampuan siswa baik sisi akademik ataupun pendidikan karakter. Itu sebabnya penulis berinisiatif mengembangkan alternatif model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* yang akan terus diaplikasikan dalam pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan pengamatan pada beberapa pembelajaran, dan kuesioner yang diedarkan kepada siswa, ada beberapa permasalahan yang ditemukan di kelas, diantaranya:

- 1) Rendahnya motivasi belajar karena dianggap membosankan sekitar 05%
- 2) Menganggap hamper semua mata pelajaran sebagai mata pelajaran hafalan sebanyak 70%
- 3) Kurangnya kemampuan berkomunikasi lisan dalam pembelajaran yaitu dalam rentang cukup sekitar 60%
- 4) Rendahnya proses kerjasama dalam menuangkan ide dalam bentuk *mind map* atau poster berdasarkan observasi sekitar 70% walaupun dalam rentang baik
- 5) Masih rendahnya kemampuan untuk bertanya dalam pembelajaran yaitu sekitar 32.%

Kajian Teori

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan teori behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat

mekanistik antara stimulus dan respon, sedangkan teori konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru.

Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Sebagai upaya memperoleh pemahaman atau pengetahuan, siswa "mengkonstruksi" atau membangun pemahamannya terhadap fenomena yang ditemui dengan menggunakan pengalaman, struktur kognitif, dan keyakinan yang dimiliki.

Dengan demikian, belajar menurut teori konstruktivisme bukanlah sekadar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil "pemberian" dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu. Pengetahuan hasil dari "pemberian" tidak akan bermakna. Adapun pengetahuan yang diperoleh melalui proses mengkonstruksi pengetahuan itu oleh setiap individu akan memberikan makna mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama tersimpan/diingat dalam setiap individu. Adapun tujuan dari teori ini adalah sebagai berikut : (a) adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri. (b) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengejukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya. (c) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap. (d) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri. (e) Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensori motor anak berpikir melalui gerakan atau perbuatan (Ruseffendi, 1988: 132).

KORSEL adalah salah satu jenis permainan tradisional dimana permainan ini terbuat dari bahan kayu dan besi dan permainannya pun bergerak secara berputar-putar. Sedangkan Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000). Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh

hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Strategi pembelajaran “ROLE PLAY KORSEL” adalah perpaduan antara permainan bermain peran sebagai siswa dan guru secara berputar giliran. Penjelasan tahapan operasional model pembelajaran ROLE PLAY KORSEL

- e. Membuat kelompok siswa dalam pembuatan *mind map* atau poster.
- f. Siswa membuat *mind map* atau poster secara berkelompok.
- g. siswa dibagi tugas sebagai presenter (guru) dan visitor (siswa) lalu berkeliling seperti korsel, masing-masing kelompok 2 menit sampai kelompok yang dikelilingi habis dan diperbolehkan untuk bertanya serta menambahkan materi yang kurang lengkap.
- h. Siswa kembali ke kelompok awal, lalu melakukan diskusi kelompok dan diskusi kelas.
- i. Guru memfasilitasi diskusi dan menyimpulkan materi bersama siswa di akhir pembelajaran

Hasil dan Pembahasan

Strategi peningkatan dalam pembelajaran aktif dengan mengedepankan nilai karakter dilakukan dengan sejumlah alasan, yaitu:

1. Pembelajaran di kelas kurang kondusif diantaranya disebabkan kurang aktifnya siswa dalam belajar, adanya pandangan belajar monoton dan cukup membosankan maka dari itu peran guru di dalam kelas sangat menentukan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010: 19-20) bahwa kondisi seperti ini seyogyanya guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar (*transfer of knowledge*) melainkan harus menjadi manajer belajar. Hal tersebut mengandung arti, setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktivitas siswa, menggunakan multimedia, multimetode, dan multisumber agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Melihat fakta kurang aktifnya siswa dalam belajar, seringkali ditemukan siswa hanya sebagai pendengar penjelasan guru, maka diperlukan terwujudnya pembelajaran aktif dimana suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi belajar, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Hal

ini sejalan dengan pendapat Zaini (2008) bahwa dengan belajar aktif ini, peserta didik di ajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetap juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

3. Kondisi siswa yang menganggap belajar monoton dan cukup membosankan terlontar dari siswa, maka dari itu guru harus mampu mengembangkan alternatif pembelajaran. Model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Dari sekian banyak model pembelajaran, pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2010: 206-207) bahwa tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif dilihat dari perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok.
4. Siswa dalam belajar memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2003:14-16) bahwa terdapat tiga gaya belajar pada siswa dalam pembelajaran. Dengan memahami gaya belajar, maka guru akan dapat menentukan langkah-langkah untuk belajar dengan lebih cepat dan mudah. Guru dalam pembelajaran harus memperhatikan gaya belajar siswa yang termasuk visual, auditori atau kinestetik
5. Pembelajaran di kelas memerlukan pemikiran lebih jauh bagaimana memposisikan siswa supaya bisa belajar lebih efektif dan efisien. Hal ini senada dengan pendapat Sagala (2005: 58) bahwa proses pembelajaran tidak selalu efektif dan efisien dan hasil proses belajar mengajar tidak selalu optimal, karena ada sejumlah hambatan, maka dari itu belajar seperti ini akan lebih mengutamakan penguasaan ilmu, dan diyakini akan memberi peluang untuk siswa lebih kreatif dan guru lebih profesional, dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna dimana guru mampu menciptakan kondisi belajar yang dapat membangun kreatifitas siswa untuk menguasai ilmu pengetahuan.
6. Pembelajaran tidak hanya menekankan materi saja, tetapi dibarengi dengan melakukan penguatan pendidikan karakter yang baik dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan paparan Saptono (2011: 23) bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu.
7. Pembelajaran model *ROLE PLAY KORSEL* ini memerlukan interaksi antar individu yang cukup tinggi agar pembelajaran optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Johnson & Johnson dalam Saptono (2011: 74-75) bahwa ada lima karakteristik atau komponen esensial dalam pembelajaran kooperatif. Lima komponen itu adalah: (a) kesalingtergantungan positif antar individu (*positiveinterdependence*), (b) interaksi tatap muka secara langsung (*face to faceinteraction*), (c) tanggungjawab perseorangan (*individual accountability*), (d) keterampilan antarpribadi dan kelompok kecil (*social skill*), (e) evaluasi proses kelompok (*group processing*).
8. Proses pembelajaran memerlukan media yang menarik untuk siswa, begitupun dalam pengembangan model pembelajaran yang menggunakan media. Hal senada dipaparkan oleh Rudi, S (2008: 6-7) bahwa media diperlukan bisa disesuaikan

dengan fungsinya yaitu: (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarannya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Penerapan strategi pemecahan masalah yang dipilih dalam upaya meningkatkan aktifitas pembelajaran melalui pengembangan model pembelajaran di sekolah dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Data-data awal yang telah didapatkan tentang kondisi dan karakteristik siswa SDN 148 Cibaduyut Bandung melalui hasil angket dan observasi, langsung penulis mengadakan diskusi dengan guru-guru di sekolah untuk merumuskan alternatif pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di SDN 148 Cibaduyut Bandung, dimana alternatif model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* dicoba untuk digunakan dalam pembelajaran oleh semua guru.
2. Diskusi dengan guru-guru menyepakati untuk mengadakan pertemuan kembali setelah melaksanakan alternatif model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* untuk mengadakan refleksi setiap pembelajaran.
3. *Peer Teaching* diadakan antar sesama guru ketika menggunakan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* dan saling memberikan masukan serta refleksi objektif.
4. Kesepakatan program pengembangan model yang dilakukan penulis dengan sepengetahuan bagian Kurikulum dan Kepala Sekolah *ROLE PLAY KORSEL*, Pengawas Mata Pelajaran dan Pejabat Dinas Pendidikan.
5. Pelaksanaan *Peer Teaching* dilaksanakan sesuai dengan jadwal mengajar guru biologi yang tidak bentrok, dan sekaligus guru yang mengobservasi tersebut menjadi observer dalam keberlangsungan dan kelancaran model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* dimana yang diamati adalah aktifitas siswa dan guru dalam mengelolapembelajaran.
6. *Peer Teaching* yang telah dilakukan beberapa kali antar guru, disepakati adanya rapat pertemuan atau diskusi lanjutan untuk merumuskan tahapan model pembelajaran mana yang kurang efektif untuk senantiasa menuju kesempurnaan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*.
7. Akhir pembelajaran untuk beberapa pertemuan, guru meminta testimoni, saran dan kritik serta respon terhadap pembelajaran yang telah dilakukan baik lisan maupun tulisan, dan dijadikan bahan pertimbangan dalam perbaikan dan kesempurnaan model pembelajaran selanjutnya.
8. Perumusan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* yang lebih sempurna dan senantiasa digunakan dalam pembelajaran sesuai karakteristik materi. Berdasarkan masukan materi yang cocok yang memiliki cakupan banyak, banyak hafalan dan gambar lebih cocok digunakan dalam model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*.
9. Mengadakan sosialisasi di sekolah dengan mengenalkan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* ke seluruh guru, beberapa mata pelajaran yang cocok dan sesuai bisamenggunakan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*. Serta meminta respon kepada seluruh guru baik positif dan negatifnya dalam pelakasanaandan pengembangan model pembelajaran.
10. Mengadakan diskusi di forum ilmiah tentang pengembangan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* yang bisa dilaksanakan di sekolah yang berbeda dan dapat menginspirasi bapak ibu guru yang ada di forum KKG .

11. Penggunaan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* secara berkelanjutan sampai sekarang, untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran, peningkatan kemampuan akademik segi pengetahuan, sikap dan keterampilan serta menjadikan pembelajaran yang mendukung penguatan pendidikan karakter, terutama di SDN 148 Cibaduyut.

Setelah melakukan penerapan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* selama satu semester, maka diperoleh hasil yang cukup menggembirakan, yaitu:

1. Pembelajaran tidak monoton, bisa dilaksanakan di luar kelas seperti pameran di luar kelas agar suasana belajar lebih bermakna dan berbeda dengan 75% siswa menyatakan hal positif.
2. Antusiasme siswa dalam belajar terutama menuangkan ide dalam membuat poster dan mind map tinggi dengan kisaran nilai 85 rentang sangat baik
3. Peningkatan nilai ulangan biologi yang cukup signifikan setelah melaksanakan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*, dengan perolehan siswa yang lulus di atas KKM mencapai >90%.
5. Munculnya jiwa yang senang dan termotivasi dalam memperoleh nilai yang dikumpulkan siswa menjadi pemicu pengumpulan nilai tertinggi dengan rentang sangat baik di kisaran 80.

Pelaksanaan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* yang dipilih dan digunakan dalam beberapa materi yang banyak hafalannya dan cukup membosankan bukan tanpa kendala. Beberapa kendala yang dihadapi adalah:

1. Penggunaan waktu yang banyak dalam membuat *mind map* atau poster
2. Pembuatan *mind map* atau poster harus lebih lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan optimal
3. Pengarsipan hasil siswa poster dan mind map yang kurang terfasilitasi.
4. Masih minimnya keinginan guru dalam mengembangkan model pembelajaran ketika diajak untuk menerapkan dan untuk berdiskusi serta diminta masukan dalam mengembangkan model lebih lanjut.
5. Kurangnya tenaga ahli yang diperlukan untuk memvalidasi dan memberi masukan terhadap keberlangsungan pengembangan model pembelajaran.

Beberapa faktor pendukung dalam strategi pemecahan masalah dapat terus diterapkan antara lain:

1. Alat, bahan serta media pembelajaran selalu mendukung dalam melaksanakan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*.
2. Siswa memiliki banyak energi dan mendukung kelancaran dan kesuksesan dalam pengembangan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL*.
3. Siswa dapat diajak kerjasama dalam berdiskusi untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru.
4. Pihak manajemen, MGMP dan Dinas Pendidikan selalu mendukung dan mengapresiasi kepada guru yang melakukan inovasi.
5. Teman-teman guru di SDN 148 Cibaduyut yang senantiasa siap sedia membantu persiapan

Pengembangan model pembelajaran dan diajak berdiskusi berkelanjutan. Pengembangan strategi yang diterapkan sebagai upaya meningkatkan pembelajaran yang aktif dengan penguatan nilai karakter serta menggali potensi siswa dalam pembelajaran atau yang lain dapat dilakukan dengan cara:

1. Pihak sekolah harus memfasilitasi guru yang akan mengembangkan model pembelajaran secara mandiri dengan melakukan desiminasi tingkat sekolah. Hal ini akan muncul banyak masukan yang positif untuk pengembangan ilmiah model pembelajaran.
2. Adanya forum ilmiah untuk melakukan presentasi dan diskusi tentang model pembelajaran yang dilanjutkan dengan masukan dari rekan-rekan, sehingga akan muncul ide baru untuk pengembangan model pembelajaran atau pun perbaikan beberapa bagian yang menjadi kekurangan pada tahapan model pembelajaran yang sudah ada.
3. Meminta testimoni kepada siswa secara berkelanjutan dan pada beberapa kelas tentang pelaksanaan model pembelajaran di kelas, serta meminta masukan dari siswa secara obyektif untuk perbaikan dan pengembangan model pembelajaran selanjutnya.
4. Konsultasi akademis dengan para ahli pendidikan tentang kelebihan dan kekurangan pelaksanaan model pembelajaran serta meminta masukan yang praktis dan obyektif untuk kesempurnaan serta validitas dari model pembelajaran atau sistem penilaian yang akan dikembangkan.

Simpulan

Pembelajaran senantiasa harus terus dikembangkan sesuai dengan kondisi siswa dan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, adaptasi model pembelajaran dan sistem penilaian sangat diperlukan dalam pengembangan kualitas pembelajaran secara terus menerus. Model pembelajaran "*ROLE PLAY KORSEL*" telah terbukti membuat siswa belajar lebih menyenangkan dengan berbagai aktivitas yang tidak menjenuhkan dan tetap mengembangkan karakter siswa yang menjadi tuntutan. Sistem assesmen yang dikolaborasi membuat siswa menjadi tertantang dan memberikan yang terbaik karena semangat berkompetisi akan terwujud.

Pengembangan model pembelajaran ini melalui tahapan percobaan yang secara terus menerus di berbagai karakteristik siswa, dan menghasilkan formula yang efektif untuk pelaksanaan dengan berbagai karakteristik siswa. Pembelajaran menjadi meningkat kualitasnya setelah menggunakan model pembelajaran *ROLE PLAY KORSEL* secara konsisten, baik itu kemampuan akademik dengan ditunjukkan peningkatan rata-rata perolehan nilai ulangan di atas 90% yang di atas KKM, apadahal sebelumnya dibawah 75%. Terjadi peningkatan juga pada perilaku belajar di kelas berdasarkan angket respon siswa 95% siswa senang dalam belajar, dan berdasarkan pengamatan guru bidang studi terjadi perubahan dan peningkatan karakter belajar siswa mulai dari kerjasama, kemampuan berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, disiplin waktu, semangat belajar, jujur, mandiri, tekun, daya saing tinggi (kompetitif).

Daftar Pustaka

- Basri, Syamsu. 2000. *Teaching speaking*. Makalah disampaikan pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta tanggal 8 – 19 Pebruari 2000 di Jakarta
- Boediono. (2001). *Teori dan Aplikasi Statistika dan Probabilitas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Depdiknas. (2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/ MI*. Jakarta
- Jill Hadfield. (1986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Rudi, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Ruseffendi (1988). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam pengajaran Matematika*. Bandung : Tarsito
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta : Erlangga
- Sukmadinata, S. dkk. (2003). *Materi Bimbingan dan Konseling (Untuk Pengembangan Diri, Sosial, dan Karir)*. Bandung : Mutiara.
- Supriatna, N. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Historia Utama Press. UPI
- Zaini, H. dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Putaka Insan Madani

THE GREBO MENUJU KEBERHASILAN LITERASI DASAR SISWA KELAS TINGGI SD

Oleh: Dewi Trisnawati
SDN Ngoresan , Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah
e-mail: dewitrisnawatie@gmail.com

Abstrak

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dicanangkan pemerintah untuk mencapai generasi literat dalam pelaksanaannya mengalami berbagai hambatan. Kurangnya fasilitas, rendahnya kemampuan *managerial* guru dan kurikulum sekolah dalam kegiatan literasi berdampak pada terhambatnya kemampuan literasi dasar siswa. Penggunaan media *The Great Book* (Grebo) menggugah motivasi siswa menghasilkan karya literat. *The Grebo* ini diyakini mampu mendukung GLS sehingga siswa dapat mencapai kemampuan literasi dasar untuk menjawab tantangan di era globalisasi. *The Grebo* memenuhi unsur *managerial* dalam mencapai kemampuan literasi dasar. Penyusunan *The Grebo* terdapat empat tahapan yaitu, 1) persiapan; 2) pengumpulan informasi dan mencipta; 3) presentasi; dan 4) pameran. Keempat tahapan tersebut telah mencakup kemampuan literasi dasar yaitu baca tulis, berhitung, sains, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, budaya, dan kewarganegaraan. *The Grebo* menghasilkan karya literasi siswa yang menggambarkan kompetensi siswa dalam kegiatan literasi selama satu semester. Media ini diyakini efektif mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa serta menumbuhkan kesadaran budaya literasi di lingkungan sekolah dan keluarga.

Kata Kunci : *Gerakan literasi Sekolah; Literasi dasar ; Motivasi; The great book*

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan literasi dasar siswa yang mencakup, baca tulis, berhitung, sains, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, budaya, dan kewarganegaraan belum memenuhi cita-cita pendidikan nasional. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemampuan literasi dasar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Gipayana (2004) mengungkapkan sejumlah data hasil survei dari (IEA) mengenai kemampuan bacatulis anak-anak Indonesia bahwa sekitar 50% siswa SD kelas VI di enam provinsi daerah binaan Primary Education Quality Improvement Project (PEQIP) tidak bisa mengarang. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa SD di Indonesia adalah selama ini siswa lebih banyak mendapat pelajaran menghafal daripada praktik, termasuk mengarang. Begitupula dengan kemampuan literasi siswa di kota Surakarta. Hal tersebut didukung dari hasil temuan penelitian Riyadi Santosa, dkk. (Nurdiyanti & Suryanto, 2010) menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa SD di Kotamadya Surakarta masih rendah.

Rendahnya kemampuan literasi para siswa menunjukkan bahwa ada hal-hal yang harus mendapat perhatian ekstra dari berbagai pihak. Pengambilan kebijakan untuk menyusun kurikulum sekolah yang lebih menyentuh kemampuan literasi guru, orangtua, serta masyarakat. Sekolah hendaknya mampu memfasilitasi lingkungan yang literat sebagai upaya untuk membudayakan literasi di tengah-

tengah para siswa sekolah di Indonesia. Peran kurikulum sekolah yang berbasis pada literasi dapat menanamkan kesadaran literasi pada siswa didik sedini mungkin. Peran sekolah yang begitu besar untuk menciptakan generasi literat hendaknya disadari betul oleh pemerintah.

Berangkat dari kesadaran pentingnya peran sekolah dalam mengatasi rendahnya tingkat literasi di Indonesia maka pemerintah menggalakkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan atau berbicara (Faizah, 2016:2). GLS merupakan upaya menyeluruh yang melibatkan semua warga sekolah (guru, peserta didik, orang tua/wali murid) dan masyarakat, sebagai bagian dari ekosistem pendidikan.

GLS memperkuat gerakan penumbuhan budi pekerti sebagaimana dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. Salah satu kegiatan di dalam gerakan tersebut adalah “kegiatan 15 menit membaca buku nonpelajaran sebelum waktu belajar dimulai”. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik.

Pelaksanaan GLS tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Dalam praktiknya sekolah mengalami beberapa hambatan baik dalam segi fasilitas maupun SDM dari guru dan siswa itu sendiri. Sekolah Dasar Negeri di Kota Surakarta pada umumnya telah memiliki perpustakaan. Namun demikian perpustakaan sekolah kurang menarik perhatian siswa karena fasilitas yang di sediakan tidak mampu memenuhi keinginan siswa mengenai buku bacaan. Buku-buku pelajaran masih mendominasi rak-rak buku di perpustakaan, buku-buku bacaan yang mampu menggugah motivasi siswa untuk membaca tidak dimiliki pihak sekolah. Kondisi fisik perpustakaan yang masih dibawah standar layak tersebut mau tidak mau berpengaruh dalam keberhasilan pelaksanaan GLS disekolah. Selain fasilitas yang kurang memadai kesulitan juga muncul karena kurangnya Sumber daya manusi yang mumpuni dalam hal kepustakaan. Perpustakaan sekolah masih dikelola konvensional oleh guru pada sekolah tersebut sehingga program-program perpustakaan tidak berjalan dengan baik. Walaupun siswa tiap-tiap kelas sudah memiliki jadwal kunjung ke perpustakaan, namun kunjungan siswa tidak memberikan kesan yang mendalam bagi keberhasilan GLS. Siswa tidak terarah dalam kegiatan literasi sehingga tidak memberikan hasil yang berarti dari kegiatan tersebut. Selain kunjungan perpustakaan sekolah juga mengalakkan program pojok baca. Pojok baca yang digalakkan sekolah sebagai media mendekatkan perpustakaan kepada siswa nyatanya hanya berkutat pada pemindahan buku perpustakaan ke dalam kelas. Dimana buku-buku tersebut kurang di minati peserta didik. Pembiasaan siswa untuk membaca dan menulis masih kurang, motivasi siswa belum muncul, guru belum memiliki metode yang tepat untuk membiasakan siswa mengunjungi perpustakaan serta menumbuhkan minat membaca dan menulis siswa kelas tinggi.

Sistem pendidikan di sekolah masih kurang memberi peluang bagi tradisi literasi kepada peserta didik. Model pengajaran di kelas disampaikan dengan pendekatan *teacher center* yang memposisikan siswa sebagai pendengar. Kegiatan membaca sebagai kerangka berpijak dalam pembelajarannya masih sangat jarang

diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, para siswa tidak terfasilitasi dalam tahap perkembangan literasi mereka sehingga budaya literasi yang mendambakan generasi literat akan sulit dicapai.

Kemampuan literasi dasar yang mencakup, baca tulis, berhitung, sains, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, budaya, dan kewarganegaraan tentunya harus dimulai dengan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan literasi. Kegiatan literasi yang menyenangkan dimana siswa diberi kebebasan memilih bahan bacaan sesuai dengan minatnya.

B. Identifikasi

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya media yang mendukung GLS di Sekolah Dasar Negeri Kota Surakarta.
2. Pelaksanaan GLS oleh guru kurang terprogram dan terencana.
3. Buku di perpustakaan didominasi oleh buku pelajaran.
4. Sudut baca kelas hanya berupa pemindahan buku dari perpustakaan.
5. Motivasi membaca siswa rendah.
6. Penggunaan metode *teacher center* yang tidak dikelola dengan metode lain dapat menghambat kemampuan literasi dasar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada makalah “ The Grebo Menuju Keberhasilan Literasi Dasar Siswa Kelas Tinggi SD” ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimakah langkah yang dapat di tempuh dalam menciptakan lingkungan yang literat di Sekolah Dasar?
2. Apakah media yang tepat, untuk membimbing siswa mencapai kemampuan literasi dasar di Sekolah Dasar?

Dua pertanyaan itulah yang akan dijawab dan dibahas dalam makalah ini sehingga menghasilkan solusi untuk mendukung program GLS yang menghasilkan lingkungan dan generasi yang memiliki kemampuan literasi dasar untuk menghadapi era globalisasi.

D. Tujuan

1. Tujuan Umum

Secara umum makalah kajian ini bertujuan untuk memberikan wawasan guna menciptakan generasi literat di lingkungan Sekolah Dasar dalam upaya mendukung Gerakan Literasi Sekolah yang di canangkan oleh pemerintah.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui solusi dalam mengatasi hambatan pencapaian kemampuan literasi dasar pada siswa.
- b. Untuk mengetahui penggunaan media yang sesuai guna menciptakan lingkungan dan generasi literat.

II. Metode

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan kajian dari berbagai teori dan masalah rendahnya kemampuan literasi yang terjadi di SD Negeri Kota Surakarta.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngoresan tahun ajaran 2017/2018.

C. Data dan Sumber Data

Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi; 1) hasil kuesioner tentang pendapat siswa mengenai perpustakaan sekolah; 2) pengamatan motivasi membaca siswa di perpustakaan dan pojok baca kelas; 3) dokumentasi informasi kondisi perpustakaan sekolah; dan 4) wawancara yang dilakukan mengenai kegiatan literasi di sekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi siswa menggunakan observasi partisipatif

III. Hasil Dan Pembahasan

Praktik Gerakan Literasi Sekolah (GLS) belum berjalan maksimal karena hambatan-hambatan yang terjadi di lapangan. GLS bertujuan membentuk generasi literat melalui lingkungan yang literat. Lingkungan literat merupakan lingkungan yang melengkapi siswa dengan demonstrasi literasi, pelibatan literasi, dan dukungan literasi.

Musthafa (2014) mengemukakan bahwa praktik awal literasi yang sangat baik untuk siswa di Sekolah Dasar adalah memperkenalkan membaca untuk memperoleh pemahaman umum (*skimming*) dan mencari informasi khusus (*scanning*). Setelah itu, barulah diperkenalkan dengan hakikat membaca dan kegunaannya. Sedangkan untuk lingkungan literasi, sekolah harus memaksimalkan usaha untuk menyediakan beragam artefak literasi, demonstrasi beragam kegiatan, peristiwa, dan interaksi literasi dengan melibatkan siswa. Praktik dan lingkungan inilah yang masih belum diupayakan secara maksimal.

Pada dasarnya kemampuan literasi adalah bagaimana membelajarkan siswa agar rajin membaca dan menulis. Dalam hal ini maka diperlukan kreativitas guru dalam menentukan cara yang efektif dan efisien (Widodo dkk, 2015:61). Sedangkan untuk membelajarkan siswa agar rajin membaca dan menulis, langkah awal yang perlu dilakukan guru adalah menumbuhkan minat siswa untuk membaca dan menulis. Susanto (2013:63) menyatakan bahwa perkembangan minat sangat tergantung pada lingkungan dan orang-orang dewasa yang erat pergaulannya dengan mereka, sehingga secara langsung akan berpengaruh pula terhadap kematangan psikologisnya.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dan membentuk generasi literat di lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan penggunaan media. Media yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mulai membaca dan menghasilkan karya literasi. Berdasarkan kajian teori yang di paparkan di depan Media *The Grebodi* yakini dapat menjawab hambatan-hambatan yang dialami sekolah dalam melaksanakan GLS. *The Grebo* adalah media pembelajaran yang

berbentuk buku, yang dirancang sebagai sarana mengaplikasikan karya siswa dari hasil kegiatan literasi selama satu semester.

The Greb dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah pelaksanaan GLS dengan terprogram dan terencana. Dikatakan terprogram dan terencana karena siswa dapat memilih dan menentukan bahan bacaan sesuai minatnya untuk menghasilkan karya yang akan di muat dalam *The Greb*nya. Adanya *The Greb* dapat menunjukkan kompetensi literasi siswa selama kegiatan GLS. (Widodo dkk 2015:60) menyatakan bahwa kompetensi literasi pada kelas tinggi menekankan siswa untuk mampu melakukan analisis secara kritis, seperti melakukan wawancara, pengamatan lingkungan, menulis laporan, dan melakukan observasi. *The Greb* menuntut siswa mampu mengaplikasikan hasil analisisnya dalam bentuk tulisan dan karya literasi lainnya.

Penyusunan *The Greb* terdapat empat tahapan yaitu, tahap persiapan, pengumpulan informasi dan mencipta, presentasi, serta pameran. Tahap-tahap tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dimulai dengan pengumpulan buku dari siswa. Kegiatan sederhana ini dilaksanakan sebagai solusi kurangnya buku bacaan siswa. Siswa di anjurkan untuk membawa buku-buku koleksi mereka. Misalnya dalam satu kelas terdapat 32 siswa, dan rata-rat setiap siswa membawa 5 buku, maka akan terkumpul 160 buku yang beraneka ragam. Buku-buku tersebut di simpan di kelas tepatnya diletakkan di pojok baca. Kegiatan tersebut dapat memperkaya koleksi buku di sekolah sekaligus membedakan koleksi buku dari perpustakaan dan koleksi buku di pojok kelas. Pojok kelas yang berisi buku-buku dari siswa dapat mendukung meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan literasi dengan menciptakan lingkungan sekolah yang literat.

Masih dalam tahapan persiapan Langkah berikutnya adalah pembentukan kelompok *The Greb*. Karakteristik anak usia Sekolah Dasar kelas tinggi terjadi pada rentan usia 9 tahun sampai 12 tahun. Dalam rentan usia tersebut anak-anak memiliki ciri khas yaitu, perhatian tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, ingin tahu, ingin belajar dan realistis, timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus, anak memandang nilai sebagai ukuran yang pas mengenai prestasi belajarnya di sekolah, anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, dan mereka membentuk aturan sendiri dalam kelompoknya. Berdasarkan uraian tersebut pembentukan kelompok diyakini merupakan langkah yang tepat untuk menumbuhkan motivasi dalam menghasilkan *The Greb* yang baik dalam GLS.

Siswa dibagi dalam tiap-tiap kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Seperti disampaikan Bagerly (2005:387) dalam jurnal *Counseling and Development* menyatakan bahwa "*Child-centered group play therapy provides the added benefit of a social process whereby children learn about themselves through interactions with other children and help each other become responsible in interpersonal relationship*". Penjelasan tersebut memperjelas bahwa bermain kelompok memberikan manfaat tambahan dari proses sosial dimana anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri melalui interaksi dengan anak-anak lain dan saling membantu menjadi bertanggung jawab dalam hubungan interpersonal

Dengan adanya kelompok dan buku-buku yang lebih lengkap untuk menghasilkan *The Grebo* ini menumbuhkan motivasi siswa bersaing menghasilkan karya literat. Hamzah B. Uno (2015:27) menjelaskan bahwa Motivasi pada dasarnya dapat membantu dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam (a) menentukan hal-hal yang dapat menjadi penguatan belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar. Orang yang melakukan kegiatan belajar tentunya didorong oleh keinginan atau tujuan yang akan dicapai dalam dirinya. Misalnya, seorang peserta didik belajar karena ingin mendapat nilai yang bagus. Dalam hal ini peran motivasi erat kaitannya dengan proses belajar. Artinya semakin besar rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar, maka semakin besar pula motivasi belajar siswa.

2. Tahap pengumpulan informasi dan mencipta

Setelah kelompok terbentuk, kegiatan merancang materi dalam *The Grebo* dapat dimulai. Siswa diberi kebebasan dalam merancang *The Grebo*. Dalam pembuatan *The Grebo* guru bertindak sebagai fasilitator, pengawas, dan konsultan. Dimana siswa dapat berkomunikasi dengan guru jika mengalami kesulitan. Isi dari *The Grebo* sendiri memuat semua aspek literasi dasar yaitu baca tulis hitung, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, budaya, dan kewarga negaraan. *The Grebo* tidak hanya berisi karangan, buku besar yang menyenangkan ini dapat diisi seluruh karya siswa yang diperoleh dari hasil literasi selama 1 semester. Karya ini dapat berupa puisi, kumpulan biografi tokoh yang mereka kagumi, hasil melukis, kerajinan tangan, langkah penemuan rumus matematika, gambar kenampakan alam, cabang olahraga yang disukai, fashion, dan banyak hal yang membuat siswa tertarik.



Gambar 1 Pembuatan The Grebo

Melalui *The Grebo* siswa tidak terbatas pada buku bacaan di perpustakaan dan pojok baca. Siswa dapat menggali informasi sesuai materi yang mereka sukai termasuk dalam kegiatan di luar sekolah. Siswa dapat berkunjung ke perpustakaan daerah. Selain itu siswa juga dapat mengambil informasi dan gambar di laman internet. Hal ini dapat mengurangi penyalahgunaan penggunaan internet oleh siswa Sekolah Dasar. Mereka akan terpacu mencari informasi-informasi untuk mengisi *The Grebo*nya dalam persaingan dengan kelompok lain untuk menampilkan karya terbaik mereka.

Bila dicermati dengan seksama *The Greboini* sesuai dengan apa yang dinyatakan Deorterdck (2005), yaitu siswa mendapat hasil belajar 10% jika hanya membaca, mendapatkan hasil 20% jika hanya mendengar, mendapatkan hasil 30% jika hanya melihat, mendapatkan hasil belajar 50% dari melihat dan mendengar, mendapatkan hasil 70% dari melakukan, dan mendapatkan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan.

Terbentuknya *The Grebo* menunjukkan tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah dibaca dalam GLS. Pemahaman tersebut diyakini sebagai unsur utama sebagai bentuk penilaian keberhasilan GLS itu sendiri.

3. Tahap Presentasi

Tahap presentasi dilaksanakan dalam kegiatan jeda semester. Pada tahap tersebut siswa saling bertukar informasi, bertanya jawab, dan mendiskusikan isi dari *The Grebo* masing-masing kelompok. Dengan adanya kegiatan presentasi tersebut siswa dituntut mampu mengkomunikasikan hasil karya mereka kepada siswa lain seperti ditunjukkan gambar 2 berikut.



Gambar 2. Mempresentasikan Isi *The Grebo*

Pada Gambar 2 tersebut Nampak siswa mempresentasikan Grebo mereka. Kemampuan presentasi siswa menunjukkan pemahaman terhadap hasil *The Grebo* mereka. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sudaryono (2012:44) yang menyatakan bahwa “Pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat; mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain. Kemampuan ini dapat dijabarkan ke dalam tiga bentuk, yaitu menerjemahkan menginterpretasi, dan mengekstrapolasi”.

4. Tahap Pameran

Setelah melalui tahapan presentasi siswa diberi kesempatan untuk mengadakan pameran *The Grebo*. Pameran ini dilaksanakan pada kegiatan pengambilan Rapor. Dalam tahap pameran jangkauan baca lebih luas karena siswa dari kelas satu sampai kelas 6 di perkenankan melihat karya siswa tersebut. Selain seluruh warga sekolah wali murid yang hadir dalam pengambilan Rapor juga dapat melihat hasil karya putra putri mereka. Dalam tahap ini di harapkan timbul kesadaran dari seluruh warga sekolah dan keluarga akan pentingnya budaya literasi untuk membuka wawasan dalam persaingan global.

IV. SIMPULAN

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan program pemerintah yang dalam pelaksanaannya membutuhkan peran sekolah dan guru untuk menciptakan generasi literat. Dalam pelaksanaannya GLS mengalami berbagai hambatan antara lain kurangnya fasilitas dan SDM sebagai penggerak lingkungan yang literat. GLS diawali dengan menumbuhkan motivasi siswa untuk membaca dan menulis. Motivasi tersebut dapat tumbuh melalui program yang terstruktur dan terencana. Penggunaan media *The Grebo* diyakini dapat menjawab hambatan dalam pelaksanaan GLS. Pembentukan media *The Grebo* ini terdiri dari empat tahapan yaitu; tahap persiapan; tahap pengumpulan informasi dan mencipta; tahap presentasi; dan tahap pameran. Keempat tahapan tersebut diyakini dapat menciptakan peluang siswa untuk mencapai kemampuan literasi dasar yaitu baca tulis, berhitung, sains, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, budaya, dan kewarganegaraan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Akbar. (2017). Membudayakan Literasi dengan program 6M di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar JPSPD*. Vol 3; No.1 ISSN 2540-9093.
- Baggerly. (2005). Child-Centered Group Play Therapy With African american Boys at The Elementary School Level. *Journal of Counseling and Development JCD*. fall 2005; 83,4.pg.387.
- DePoter, Bobby.Dkk. (2005). *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). *Desain Induk gerakan Literasi Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Echols, John M & Shadily Hassan. (2003). *An English Indonesian Dictionary*. Jakarta: Gramedia.
- Faizah, Dewi Utama dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Gipayana, Muhana. (2004). Pengajaran Literasi dan Penilaian portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Februari 2004. Jilid 11, Nomor 1, Hal. 59 – 70.
- Hamzah B Uno. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuder, S Jay & Cindi Hasit. (2002). *Enhancing Literacy for All Students*. USA: Pearson Education Inc.
- Metiri Group. (2003). *Engauge 21st Century Skills: Literacy in the Digital Age*. NCREL and Metiri Group : Illinois and California.
- Musthafa, Bachrudin. (2014). *Literasi Dini dan Literasi Remaja: Teori, Konsep, dan Praktik*. Bandung: CREST.

- Nilsen. (2009). Influence on Student Academic Behaviour through Motivation, Self-Efficacy and Value-Expectation: An Action Research Project to Improve Learning. Available online at <http://www.academicjournals.org/sre>. Volume (6), pp. 545 – 556
- OECD. (2014). PISA 2012 Results in Focus: What 15-year-olds Know and What They Can Do with What They Know
- Sarjiman. (2002). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Susanto, Amad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardana dan Zamzam. (2014). Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa di Madrasah. *Jurnal Ilmiah "Widya Pustaka Pendidikan"*, 2 (3), hlm.248 – 258.
- Widodo, Slamet dkk. (2015). *Membangun Kelas Literat Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar*. Prosding Seminar Nasional Pendidikan. Diakses pada 24 Oktober 2015

***Project-Based Learning* Berbantuan *WhatsApp* untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami & Menyusun Teks Interpersonal**

Oleh : Sudadi, M.Pd.
SMP Negeri 1 Wadaslintang, Wonosobo
kisudadi@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan beberapa kendala bagi guru maupun peserta didik. Kesulitan yang dialami peserta didik di antaranya pada tahap mengajukan pertanyaan dan mencipta teks. Hal tersebut juga dialami oleh peserta didik di kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019. Untuk mengatasinya pada PTK ini Peneliti menerapkan *Project-Based Learning* berbantuan *Whatsapp*. Penelitian dua siklus itu menunjukkan bahwa PBL mampu meningkatkan pencapaian nilai pengetahuan 5,31 point (dari pra siklus ke siklus 1) dan 4,37 (dari siklus 1 ke siklus 2). PBL juga meningkatkan pencapaian nilai ketrampilan 8,1 (dari pra siklus ke siklus 1) dan 3,21 (dari siklus 1 ke siklus 2). PBL juga terbukti mampu meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik mengikuti aktivitas pembelajaran 10,13 (dari pra siklus ke siklus 1) dan 0,34 (dari siklus 1 ke siklus 2).

Kata Kunci :

Project-based learning, Whatsapp, Memahami Teks, Menyusun Teks

A. Pendahuluan

Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP diarahkan untuk penguasaan kompetensi memahami dan mengungkapkan teks lisan maupun tertulis. Model Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP tahun 2017 kelas VII menetapkan pada tahap memahami teks peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan teks interpersonal lisan maupun tertulis. Untuk mengungkapkan teks, peserta didik diharapkan mampu menyusun teks interpersonal lisan dan tulis. Kenyataannya pencapaian kompetensi pengetahuan dan ketrampilan seperti tersebut sulit direalisasikan. Peserta didik masih menemukan kesulitan untuk menghafal kosakata dan penggunaan struktur kalimat (*verbal clause* maupun *non-verbal clause*).

Proses pembelajaran yang dilakukan guru pada kurikulum 2013, sebagaimana dianjurkan oleh Priyana (2004:2) meliputi: mengamati text, bertanya, bereksperimen atau mengumpulkan data, mengasosiasi atau menganalisis data, mengkomunikasikan, dan mencipta teks. Meskipun sudah mengikuti langkah-langkah pembelajaran saintifik seperti di atas, dalam pelaksanaannya peserta didik mendapatkan kesulitan untuk melakukan tahap mengajukan pertanyaan dan mengkreasi teks. Pada tahap mengajukan pertanyaan peserta didik tidak bisa melakukan refleksi untuk merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan kompetensi yang sedang dipelajari. Pada tahap mengkreasi teks, peserta didik kesulitan merangkai ungkapan yang mendukung gagasan yang ingin diungkapkan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Purnama (2014) di Bantul, DIY. Lebih lanjut Purnama (2014:113) memberikan saran perbaikan: 1). untuk tahap

mengamati, guru perlu lebih banyak fasilitas & sumber, 2). Peserta didik terlibat secara aktif pada tahap mengkomunikasikan dan menciptakan teks, 3). Guru seharusnya lebih kreatif dalam menerapkan Kurikulum 2013.

Kelemahan lain proses pelaksanaan pembelajaran yang telah berjalan yaitu tidak digunakannya media komunikasi interaktif atau media sosial. Menilik karakter generasi Z (peserta didik yang lahir setelah 2005), kehadiran gawai yang ada media sosialnya menjadi bagian penting dalam hidup mereka. Sudadi (2018) menyebutkan Gen-Z sebagai *digital native* rata-rata mengakses internet 3-5 jam/hari dan 90% dari mereka menggunakan HP pintar.

Identifikasi Masalah

Permasalahan utama pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris dalam memahami dan menciptakan teks adalah pengembangan kemampuan untuk merancang teks interpersonal lisan maupun tertulis. Di antara kelemahan proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik yaitu belum digunakan media sosial dalam pembelajaran padahal media sosial seperti *Whatsapp* sangat potensial dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Mempertimbangkan beberapa hal tersebut di atas, guru perlu melakukan perlakuan khusus dalam pembelajaran KD 3 (pengetahuan) dan KD 4 (ketrampilan) yang bisa mendorong peserta didik untuk mengkreasi teks interpersonal sekaligus mendorong pemanfaatan media sosial yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tindakan kelas yang menerapkan PBL (*Project-Based Learning*) atau pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Whatsapp*. PBL dipilih sebagai model pembelajaran yang mendorong peserta didik menghasilkan teks secara bertahap dimulai dari penentuan masalah sedangkan *Whatsapp* dipilih sebagai media sosial yang membantu proses pembelajaran karena hasil survei awal menunjukkan mayoritas peserta didik (lebih dari 92%) mengenal dan menggunakan *Whatsapp* untuk ngobrol, diskusi kelompok atau mengirim berbagai file.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada PTK ini bisa dinyatakan sbb: 1). Apakah PBL berbantuan *Whatsapp* mampu meningkatkan kompetensi memahami teks interpersonal bagi peserta didik kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019?; 2). Apakah PBL berbantuan *Whatsapp* mampu meningkatkan kompetensi menulis teks interpersonal bagi peserta didik kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019? 3). Apakah PBL berbantuan *Whatsapp* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019?

Tujuan Penelitian

PTK ini dirancang dan dilaksanakan dengan tujuan umum meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran memahami dan mengungkapkan teks interpersonal. Secara khusus, PTK ini dilaksanakan untuk 1). Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami teks interpersonal; 2). Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menulis teks interpersonal; 3). Meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

B. Metode

Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini yang dirancang menggunakan desain Mc Taggart. Kemmis and Mc. Taggart (1988: 11-14). Menurut mereka, penelitian tindakan kelas mencakup empat tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

Subyek & Obyek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengambil subyek 32 peserta didik kelas VII B SMP Negeri 1 Wadaslintang semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 17 laki-laki dan 15 perempuan. PTK dilakukan di kelas ini mengingat hasil Penilaian Harian 1 aspek pengetahuan & ketrampilan untuk KD 3.1. & KD 4.1 hasilnya paling rendah. Di samping itu, kelas ini juga memiliki tingkat keaktifan belajar rendah. Obyek penelitian ini adalah kemampuan memahami & mengungkapkan teks interpersonal pendek sederhana dengan tema : jati diri & waktu. Di samping itu, untuk mendukung peningkatan keaktifan partisipasi peserta didik, PTK ini juga mengukur tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada PTK ini meliputi tes pemahaman bacaan, portofolio berupa karya tulis, angket/lembar penilaian diri sendiri, serta dokumentasi foto. Tes pemahaman bacaan berisi 20 item soal isian singkat untuk mengisi informasi berdasarkan teks dialog/monolog sederhana yang diberikan peserta didik dengan tema jati diri (siklus 1) dan waktu (siklus 2). Portofolio sampel karya tulis pilihan hasil kerja mandiri yang terdiri dari paling sedikit 20 kalimat untuk menyatakan jati diri (siklus 1) dan waktu (siklus 2). Lembar penilaian merupakan angket yang berisi 14 pernyataan tentang aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Masing-masing item memiliki 5 pilihan jawaban (tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, sangat sering).

Teknik Analisis Data

Tes pemahaman bacaan dianalisis dengan cara mengoreksi jawaban singkat yang diberikan peserta didik pada kalimat-kalimat yang mempunyai rumpang. Nilai akhir tes ini adalah jumlah jawaban benar dikalikan 5. Nilai akhir tertinggi yang diperoleh setiap peserta didik yaitu 100. Sampel karya tulis peserta didik dinilai berdasarkan 4 aspek (tata bahasa, kosa kata, ketepatan isi, dan mekanik). Masing-masing aspek memiliki nilai tertinggi 25 sehingga nilai akhir tertinggi yang mungkin diperoleh peserta didik yaitu 100. Angket penilaian diri berisi 14 pernyataan dengan lima opsi jawaban. Setiap item jawaban memiliki nilai sbb: tidak pernah = 0, jarang=1, kadang-kadang = 2, sering=3, sangat sering=4). Dengan menjumlahkan skor angket diperoleh kemungkinan: nilai tertinggi 56 dan terendah 0. Skor akhir menunjukkan tingkat keaktifan peserta didik secara individual sedangkan rerata dari skor angket menunjukkan tingkat keaktifan kelas dengan kategori: sangat tinggi (sangat aktif) untuk skor 43 sampai 56; tinggi (aktif) untuk skor 29 sampai 42; sedang untuk skor 15 sampai 28; rendah untuk skor 0 – 14.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebelum PTK ini dilaksanakan, Peneliti telah melakukan refleksi awal pelaksanaan dan hasil pembelajaran memahami & mengungkapkan teks interpersonal dengan tema salam, minta maaf & terima kasih (KD 3.1. & KD 4.1.). Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan menggunakan pendekatan ilmiah dengan beberapa kesulitan pada tahap mengajukan pertanyaan & membuat teks. Hasil penilaian awal menunjukkan: 1). Nilai pengetahuan mencapai rerata: 65,63; tertinggi 85, terendah 45; mencapai KKM=14 anak (43,75%); 2). Nilai ketrampilan mencapai rerata 66,84; tertinggi 80; terendah 40; jumlah anak mencapai KKM=12 (37,5%). 3). Skor angket rerata 22,06 (sedang) dengan skor tertinggi 28 dan skor terendah 9.

PTK ini dilaksanakan dengan indikator keberhasilan: 1). Rerata nilai pengetahuan minimal sama dengan KKM (70) dengan jumlah peserta yang mencapai nilai KKM minimal 80%; 2). Rerata nilai ketrampilan minimal sama dengan KKM (70) dengan jumlah peserta yang mencapai KKM minimal 80%; 3). Skor partisipasi aktif peserta didik minimal mencapai nilai rerata 29 – 42 (kategori aktif). Pada tahap perencanaan Siklus 1, Peneliti melakukan beberapa kegiatan seperti merancang RPP nomor 2, mempersiapkan bahan tayang & video, merancang worksheet & lembar penilaian & angket, serta berkoordinasi dengan sekolah.

Siklus 1

Siklus 1 merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai kompetensi memahami dan mengungkapkan teks interpersonal dengan tema jati diri. Siklus 1 terdiri dari 4 pertemuan tatap muka (1 pertemuan = 2 X 40 menit). Pada pertemuan 1 dimulai dengan satu masalah yaitu bagaimana cara mengungkapkan jati diri (perkenalan) dalam Bahasa Inggris. Pertanyaan ini menjadi satu proyek pembelajaran di siklus 1. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada memperkenalkan teks model mengungkapkan jati diri. Peserta didik mengamati video monolog memperkenalkan diri lewat tayangan proyektor di ruang kelas. Setelah itu, peserta didik diberi kesempatan menanyakan dan berlatih ungkapan-ungkapan seperti terdapat pada video 1 tersebut. Peserta didik menulis model monolog tersebut untuk mengungkapkan jati diri. Mereka bekerja berpasangan untuk belajar mengungkapkan jati diri berdasarkan model. Guru membimbing peserta didik membuat ungkapan-ungkapan yang menyatakan jati diri.

Setelah selesai mengikuti bimbingan, peserta didik berlatih mengungkapkan jati diri di depan kelas dan diapresiasi guru. Setelah usai pelajaran, guru mengirimkan video monolog yang dipelajari pada pertemuan 1 di group WA English Club VIIIB. Mereka diharapkan mengulang-ulang berlatih ungkapan dalam video itu di rumah. Guru juga mengirim video 2 berisi dialogue menanyakan & menyatakan jati diri di group WA yang sama. Peserta didik diharapkan mendengar serta berlatih dialogue tentang jati diri lewat ponsel di rumah. Peserta didik juga mendapatkan kiriman video lagu 'My ABC' untuk digunakan berlatih mengeja abjad dalam bahasa Inggris.

Pada pertemuan 2, peserta didik diajak untuk mengamati video 2 (dialogue tentang menanyakan/menyatakan jati diri) yang ditayangkan lewat proyektor. Setelah itu mereka mempelajari ungkapan-ungkapan untuk menyatakan jati diri seperti model yang mereka amati. Kegiatan dilanjutkan dengan merancang dialog sejenis. Untuk memperkuat kemampuan mengeja abjad (sebagai bagian penting dari tema mengungkapkan jati diri), peserta didik juga berlatih mengeja abjad dalam Bahasa Inggris lewat nyanyian klasik 'My ABC'. Seterusnya peserta didik bercakap berpasangan untuk menanyakan dan menyatakan jati diri. Setelah selesai, guru kembali mengirim materi di group WA tentang ungkapan-ungkapan menyatakan jati diri. Peserta

didik mengunduh materi tersebut dan mengerjakan tugas di rumah. Hasil kerja masing-masing peserta didik dikirim lewat japri WA ke guru.

Pertemuan 3 difokuskan pada diskusi hasil kerja peserta didik yang dikirim lewat WA. Peserta didik & guru berdiskusi tentang ungkapan untuk menyatakan jati diri. Setelah itu mereka bekerja dalam kelompok menuliskan jati diri satu teman laki-laki & satu teman perempuan. Hasil kerja tersebut sebagian dibahas di kelas. Sebagian karya lain yang belum sempat dibahas di kelas dikirimkan ke guru dengan cara memotret & mengirimkan hasil karya lewat fasilitas WA. Dokumentasi kegiatan dilihat pada foto-foto berikut:



Gambar 1 a, b, c. Kegiatan pembelajaran pertemuan 3.

Pertemuan 4 digunakan untuk melaksanakan penilaian pengetahuan, penilaian ketrampilan menulis dan mengirim hasil kerja lewat WA, mengisi angket penilaian diri, dan melakukan refleksi keseluruhan pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir siklus 1 ini dikumpulkan data sbb : 1). Hasil penilaian pengetahuan; rerata 70,94; nilai tertinggi 95; nilai terendah 50; nilai mencapai KKM = 21 (65,63%), 2). Nilai ketrampilan; rerata 74,81, nilai tertinggi 84, terendah 68; jumlah siswa mencapai KKM = 25 (78,13), 3). Skor angket penilaian keaktifan diri rerata 32,19 (kategori aktif) dengan skor tertinggi 46, terendah 18. Dokumentasi kegiatan bisa dilihat pada foto-foto berikut ini:



Gambar 2 a, b, c. Peserta didik mengerjakan penilaian pengetahuan & ketrampilan

Berdasarkan data-data seperti di atas, dapat disimpulkan bahwa pada akhir siklus 1, peserta didik telah mencapai nilai KKM (70) untuk penilaian pengetahuan tetapi jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya 21 (65,63%) atau masih di bawah indikator pencapaian jumlah peserta didik yang mencapai KKM pengetahuan. Di samping itu, pencapaian rerata nilai ketrampilan juga telah melebihi KKM yaitu 74,81 dengan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 25 (78,13) (masih di bawah indikator jumlah peserta mencapai KKM penilaian ketrampilan sebanyak 80%). Skor angket penilaian diri mencapai rerata 32,19 berarti telah mencapai indikator.

Catatan refleksi akhir pelaksanaan tindakan PTK juga menunjukkan beberapa hal yang perlu dilakukan untuk perbaikan tindakan di siklus 2 yaitu 1). Peserta didik perlu mendapatkan model-model yang lebih sederhana & lebih banyak, 2). Peserta didik perlu mendapatkan latihan membuat kalimat di luar kelas, 3). Pembelajaran dalam bentuk kerja kelompok atau kerja berpasangan juga perlu lebih diintensifkan, 4). Bimbingan guru yang lebih memenuhi kebutuhan individual juga diharapkan, 5).

Latihan tubian (*drilling*) untuk membuat kalimat verbal & non-verbal diperlukan untuk memperkuat penguasaan tata bahasa.

Siklus 2

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dimulai dengan merancang RPP 3 dengan kompetensi utama memahami teks lisan & tulis tentang menyatakan waktu (KD No. 3.3.) dan menyatakan waktu (KD No. 3.4.). RPP 3 dibuat dengan mempertimbangkan hasil refleksi akhir siklus 2 sehingga diharapkan kualitas proses & hasil pembelajaran lebih meningkat. Pembelajaran pada siklus 2 juga dilakukan dalam 4 pertemuan di mana 1 pertemuan mencakup durasi waktu 2 X 40 menit. Sebelum pertemuan 1 dimulai, guru telah mengirimkan lewat group WA video 1 tentang dialogue yang menggunakan jam untuk diunduh dan dipelajari peserta didik di HP mereka.

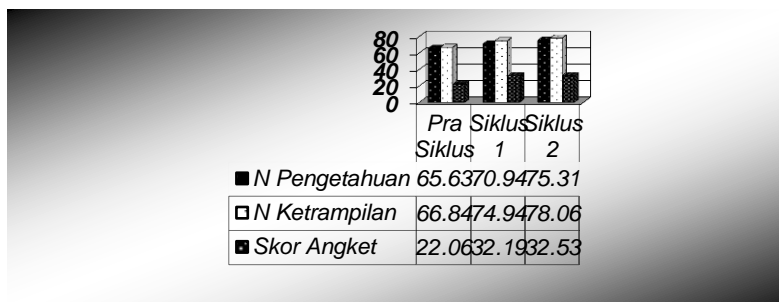
Pertemuan 1 dimulai dengan penentuan masalah yang akan dijadikan proyek belajar yaitu bagaimana cara mengungkapkan berbagai kegiatan beserta keterangan waktunya (jam, hari, bulan, atau tahun)? Peserta didik kemudian dipersilahkan mengamati video 1 (tentang percakapan di bioskop yang memperkenalkan konsep jam). Peserta didik & guru bertanya jawab tentang konsep mengungkapkan jam menggunakan 3 cara. Peserta didik bekerja dalam kelompok empat untuk mengungkapkan jam. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil kerja di depan kelas. Guru mengapresiasi kerja peserta didik dan membuat simpulan. Sebelum pertemuan ditutup, guru memberikan latihan mengungkapkan jam dan harus dikerjakan di rumah. Hasil kerja harus dikirim lewat WA paling lambat 1 hari setelah pertemuan. Sebelum pertemuan 2 guru telah mengirimkan video 2 berisi monolog kegiatan dalam hari-hari tertentu serta video 3 lagu tentang *Days in The Week*.

Pertemuan 2 dimulai dengan diskusi klasikal tentang menyatakan jam. Setelah itu, guru menayangkan video 2 tentang kegiatan rutin di hari-hari tertentu dalam satu minggu. Peserta didik belajar mengidentifikasi bentuk kalimat dan belajar secara kelompok untuk menyatakan kegiatan-kegiatan tertentu sesuai hari-hari dalam satu minggu. Untuk memperkuat daya ingat tentang konsep hari dalam satu minggu, peserta didik diajak untuk menyanyikan *Days in The Week*. Di akhir pertemuan ini, guru memberi tugas yang berkaitan dengan hari-hari dalam satu minggu untuk dikerjakan di rumah & hasilnya juga dikirim lewat WA ke guru.

Pertemuan 3 difokuskan pada penyelesaian proyek belajar mengungkapkan kegiatan yang melibatkan hari-hari dalam satu minggu dan bulan-bulan dalam satu tahun. Peserta didik kembali bekerja secara kelompok 4 untuk merancang teks-teks sederhana tersebut. Guru memberikan bimbingan kepada kelompok-kelompok yang mendapatkan kesulitan mengungkapkan teks interpersonal yang harus mereka buat. Guru juga melayani bantuan bagi mereka yang kesulitan membuat kalimat maupun mengungkapkan kosakata tertentu.

Pertemuan 4 digunakan untuk melakukan penilaian pengetahuan, penilaian ketrampilan, pengisian angket penilaian diri, serta refleksi pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Hasil refleksi pada akhir siklus 2 menunjukkan: 1). Hasil penilaian pengetahuan; rerata 75,31, nilai tertinggi 100, terendah 55; jumlah peserta didik mencapai KKM = 26 anak (81,25%); 2). Hasil penilaian ketrampilan; rerata 78,06, tertinggi 92, terendah 67, jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 30 anak (93,75%); 3). Skor angket penilaian diri; rerata 32,53, skor tertinggi 48, skor terendah 17.

Berdasarkan data seperti tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini telah mencapai indikator 1 secara menyeluruh; mencapai indikator 2 secara keseluruhan, dan mencapai indikator 3 juga secara menyeluruh. Rekapitulasi hasil penilaian pada siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi N. Pengetahuan, N. Ketrampilan, Skor Angket

Pembahasan

PTK yang menerapkan PBL sebagai tindakan untuk mengatasi masalah pembelajaran bahasa Inggris pernah dilakukan setidaknya oleh Indayati (2015), Suhartatik (2014), Kamisah et al (2013). Indayati (2013) yang melakukan PTK untuk menulis thesis di S-2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang dan mengambil subyek peserta didik di kelas VIIIA SMP Negeri 3 Sumbermanjing, Malang pada tahun pelajaran 2014/2015 menyimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek dengan menggunakan teknik Investigasi Kelompok bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara dan menulis. Suhartatik (2014:85) melakukan penelitian dengan subyek siswa di ponpes modern di Malang Raya menyimpulkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris bagi siswa-siswa di pondok-pondok modern tersebut. Sementara itu Kamisah et al (2013) yang melakukan penelitian dengan mengambil subyek mahasiswa kelas IIIB semester 3 STKIP Tapanuli Selatan menyimpulkan bahwa *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berbicara pada mahasiswa-mahasiswa di STKIP tersebut.

Selaras dengan tiga penelitian di atas, PTK ini juga menunjukkan hasil yang positif. Pembelajaran dengan menerapkan *Project-Based Learning* (PBL) berbantuan *Whatsapp* yang dilakukan di kelas VII B SMP Negeri 1 Wadaslintang pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca teks dialogue maupun monolog dalam bahasa Inggris. Data penilaian pengetahuan menunjukkan PBL mampu meningkatkan pencapaian nilai pengetahuan 5,31 point (dari pra siklus ke siklus 1) dan 4,37 (dari siklus 1 ke siklus 2). PBL juga meningkatkan pencapaian nilai ketrampilan 8,1 (dari pra siklus ke siklus 1) dan 3,21 (dari siklus 1 ke siklus 2). PBL juga terbukti mampu meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik mengikuti aktivitas pembelajaran 10,13 (dari pra siklus ke siklus 1) dan 0,34 (dari siklus 1 ke siklus 2).

Penerapan PBL berbantuan *Whatsapp* juga sejalan dengan semangat pembelajaran yang dianjurkan dalam revisi penerapan kurikulum 2013. Dalam revisi penerapan Kurikulum 2013, sebagaimana dinyatakan oleh Harun Harosid (2017), disebutkan bahwa Kurikulum 2013 hendak mengembangkan kecakapan abad XXI yang meliputi berpikir kritis, kreativitas & inovasi, komunikasi, dan kolaborasi. Penerapan PBL yang berbantuan media sosial sangat mendukung kecakapan-kecakapan tersebut.

D. Simpulan

Berdasarkan paparan pelaksanaan PTK mulai dari siklus 1 hingga siklus 2 seperti di atas dapat diambil simpulan sbb: 1). Penerapan PBL berbantuan *Whatsapp* terbukti mampu meningkatkan kemampuan memahami teks transaksional bagi peserta didik kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019; 2). Penerapan PBL berbantuan *Whatsapp* juga mampu meningkatkan pencapaian nilai ketrampilan mengungkapkan teks transaksional bagi peserta didik kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019; 3). Penerapan PBL berbantuan *Whatsapp* juga mampu meningkatkan tingkat partisipasi aktif peserta didik kelas VII B semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

Sebagai penutup perlu disampaikan beberapa saran sbb: 1). Dalam memilih model pembelajaran, guru hendaknya mempertimbangkan kesesuaian model pembelajaran tersebut dengan karakteristik materi dan peserta didik, 2). Pembelajaran berbasis proyek sebenarnya hanyalah sebuah istilah umum sehingga guru perlu melatih kemampuan mengembangkan berbagai aktivitas yang relevan atau sejalan dengan nafas PBL, 3). Peserta didik perlu dilatih untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam setiap langkah pembelajaran, 4). Penggunaan media sosial atau ponsel seharusnya tidak dijadikan sebagai penghalang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru seharusnya bisa merancang pembelajaran yang memanfaatkan media sosial atau telpn pintar yang semestinya bisa memperkuat kemampuan memahami & merancang teks, 5). Inovasi pembelajaran perlu terus dikembangkan sesuai dengan tuntutan jaman dan perkembangan generasi yang mempunyai karakter yang berbeda dari generasi sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Harun Harosid. (2017). *Kurikulum 2013, Revisi 2017*. Jakarta; Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Indayati, Wiji (2015). *Implementing Project-Based Learning Using Group Investigation Technique to Improve the Eighth Graders' Speaking & Writing Abilities of SMPN 3 Sumbermanjing, Malang*, <http://karya-ilmiah.um.ac.id>
- Kamisah et al. (2013). *Improving Students' Speaking Skill Through Project-Based Learning Technique at Class III-B of Third Semester Students*, Journal English Language Teaching (ELT) Volume 1 Nomor 3, November 2013.
- Kemmis, S. and R. McTaggart. (1988). *The Action Research Planner. (3rd Ed.)*. Geelong Australia: Deakin University.
- Priyana, Jaka. (2014). *English Curriculum 2013: Goals, Contents, Methods, and Assessment Techniques*; Prosiding The 11th JETA International Conference & Workshop, hlm. 1 – 11.
- Purnama, R. Agus. (2014). *The Implementation of The 2013 Curriculum in English Language Teaching in Junior High Schools in Bantul*. Yogyakarta: Prosiding The 11th JETA Conference 2014, hlm 127 – 133.
- Sudadi. (2018). *Beda Generasi Beda Karakter*. Panjebur Semangat nomor 36, September 2018.

- Suhartatik, Adi. (2014). Pengembangan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Ponpes Modern di Malang Raya, LINGUA Vol. 9, No. 2, Desember 2014, hlm 85-91.
- Tim Pusat Kurikulum. (2017). Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs); Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Media *Plasmidot* Pada Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Siswa pada Materi Bangun Ruang

Kisworo, S. Pd.

SMP Negeri 7 Pati, Pati, Jawa-Tengah
[*kisworopati@gmail.com*](mailto:kisworopati@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis siswa dalam membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang melalui pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus masing-masing tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B SMP Negeri 7 Pati yang berjumlah 35 siswa. Jenis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi proses pembelajaran dan aktivitas siswa serta hasil tes. Teknik analisis untuk data observasi proses pembelajaran dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif, data observasi aktivitas belajar siswa dengan analisis deskriptif persentase dan hasil tes siswa dengan menggunakan persentase (%) ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media *plasmidot* pada pembelajaran kontekstual terlaksana dengan kategori C (Cukup) pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi B (Baik). Hasil observasi aktivitas siswa rata-ratanya meningkat sebesar 15,50% yaitu dari 61,50% menjadi 77,00%, sedangkan hasil belajarnya mengalami peningkatan 5,72 yaitu dari 69,71 menjadi 75,43 dan meningkat lagi sebesar 3,43 dari 75,43 menjadi 78,86 diakhir siklus. Kesimpulannya bahwa dengan media *plasmidot* pada pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis siswa kelas VIII-B dalam membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar meliputi: kubus, balok, prisma dan limas.

Kata kunci: *media plasmidot, pembelajaran kontekstual, berfikir logis.*

Pendahuluan

Matematika selalu hadir sebagai solusi suatu permasalahan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu kemauan dan keinginan anak untuk belajar ilmu matematika harus ditanamkan sejak dini dengan berbagai strategi, metode, model maupun pendekatan pembelajaran yang membuat anak mampu berfikir logis, aktif, kreatif dan inovatif. Pembelajaran adalah proses yang membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nitko dan Brookhart, 2011:18). Harapan kita Bersama sebagai pengajar dan pendidik matematika, jika ingin hasil belajar matematika anak didik kita berhasil, maka kita harus memberikan dasar ilmu sebaik mungkin bagi anak didik kita. Pada Permendikbud No.103 Tahun 2014, disebutkan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Lukmanul Hakim: 2009:57). Jadi matematika bukan hanya penguasaan

kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses berpikir, menemukan, menggunakan dan menerapkannya pada materi pelajaran berikutnya atau pelajaran lain. Agar siswa tertarik belajar matematika, biasanya materi pelajaran tersebut disajikan secara konkret serta dikaitkan dengan contoh permasalahan-permasalahan pada kehidupan siswa sehari-hari, sehingga memberikan pengalaman pribadi yang lebih berkesan pada diri siswa. Dengan demikian pada setiap pembelajaran matematika yang berkaitan kehidupan sehari-hari dimasukkan ke indikator pemecahan masalah dengan bentuk yang bervariasi, sehingga memberikan rangsangan kepada anak untuk dapat berfikir logis dalam pemecahan permasalahan materi yang bersifat abstrak menjadikonkret dipelajari.

Pada umumnya rata-rata kemampuan berfikir siswa kelas VIII-B untuk memahami konsep dasar dan pemecahan masalah materi matematika masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil nilai ulangan harian siswa kelas VIII-B masih dibawah KKM yaitu 70,00 pada kompetensi dasar 5.1 Mengidentifikasi sifat-sifat kubus, balok, prisma dan limas. Hasil belajar siswa sangat rendah, terlihat pada hasil ulangan harian (UH) kelas VIII pada pokok bahasan materi terakhir seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian (UH) Pelajaran Matematika Semester 2 Tahun Pelajaran 2018

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Nilai Siswa Tertinggi	Nilai Siswa Terendah	Rerata
1.	Menentukan unsur, bagian lingkaran serta ukurannya	Melukis lingkaran dalam dan lingkaran luar segitiga	78,00	72,00	74,00
2.	Memahami sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, bagiannya dan ukurannya	Mengidentifikasi unsur-unsur bangun ruang sisi datar (BRSD)	79,00	70,00	75,00

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu salah satunya pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru selama ini masih monoton yaitu hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga yang tahu hanya siswa-siswa tertentu yang memang memiliki kemampuan di atas rata-rata sedangkan yang lainnya hanya sekedar mendengarkan materi saja yang masuk telinga kanan dan keluar lagi lewat telinga kiri dan ditambah lagi media pembelajaran tidak tersedia sehingga mempengaruhi kemampuan belajar siswa dalam memahami konsep dan pemecahan masalah soal-soal bangun ruang sisi datar sangat rendah. Oleh karena itu peran dan fungsi guru harus pandai dalam mensikapi situasi setelah melihat kondisi setiap siswa yang diajarnya dan mampu menggunakan pendekatan, strategi, model dan media pembelajaran yang cocok dengan materi dan kondisi siswa tersebut.

Permasalahan-permasalahan di atas telah saya alami sendiri ketika mengajar materi matematika di kelas VIII-B. Saya melihat kemauan dan kemampuan berfikir siswa kelas VIII-B dalam memahami konsep materi dan memecahkan masalah dan soal-soal bangun ruang sisi datar masih sangat rendah. Oleh karena itu perlu diupayakan suatu perubahan strategi, model, metode, pendekatan maupun media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi dan

menyelesaikan soal-soal bangun ruang sisi datar. Peneliti mencoba melakukan perubahan dengan melalui pembelajaran kontekstual dengan bantuan media pembelajaran. Alasan peneliti menggunakan pembelajaran kontekstual adalah karena pendekatan ini merupakan salah satu contoh pendekatan yang berpusat pada siswa karena mampu mendorong siswa untuk kreatif, inisiatif dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Sedangkan media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wandah, 2017:6). Sebagaimana tujuan penggunaan media adalah untuk memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran untuk mendorong kemampuan siswa untuk berfikir logis dan kreatif serta memiliki inisiatif untuk menemukan dan mengkonstruksi dari pengalaman yang dialaminya sendiri (Sumiati dan Asra, 2009:160). Untuk lebih menguatkan kemampuan berfikir siswa ditambahkan pula media pembelajaran sangat tepat, mudah dan murah (mudah pembuatan dan pemakaiannya serta murah biaya pembuatannya) untuk memahami konsep materi dan pemecahan permasalahan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan bangun ruang sisi datar antara lain meliputi: kubus, balok, prisma dan limas yang dikembangkan oleh peneliti melalui media *plasmidot* (plastik mika dan sedotan) dengan tujuan untuk membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran. Adapun alat dan bahan pembuatan media *plasmidot* seperti di bawah ini:



Gambar 1. Alat dan Bahan Media Plasmidot

Langkah awal pembuatan media pembelajaran *plasmidot* meliputi: kubus, balok, prisma dan limas, siswa terlebih dahulu mengidentifikasi dan merancang kebutuhan bahan dan alat, lalu merangkai dan mengembangkan media ini pada proses pembelajaran di kelas serta menerapkannya pada kehidupan mereka sehari-hari. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



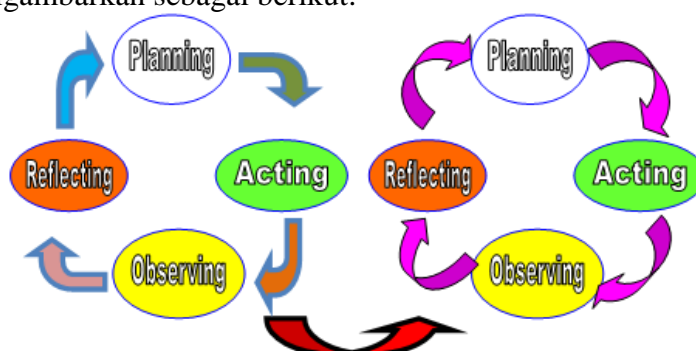
Gambar 2. Media Plasmidot Hasil Karya Siswa VIII-B

Melihat permasalahan-permasalahan di atas, peneliti termotivasi untuk mencoba meningkatkan kemampuan berfikir logis siswa dan hasil belajarnya menggunakan media *plasmidot* dalam pembelajaran kontekstual pada materi bangun ruang bagi siswa VIII-B.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Februari 2018 sampai dengan bulan Mei 2018 dan dilaksanakan di SMP Negeri 7 Pati, Jl. Mulyoharjo Pati. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-B yang berjumlah 35 siswa, terdiri dari 18 laki – laki dan 17 perempuan.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan berbeda, namun secara garis besar empat tahapan utama tiap siklusnya, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi (Suharsimi A, 2008:16). Siklus tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan (siklus) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Tahapan Perencanaan, kegiatan peneliti pada tahap ini guru: (1) mengadakan observasi awal yaitu diskusi dengan guru sejawat untuk mengetahui permasalahan pembelajaran matematika, (2) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) sub pokok bahasan “membuat jaring-jaring kubus, balok, limas dan prisma yang mencakup rumusan indikator pembelajaran, (3) menyiapkan presentasi materi himpunan dikaitkan dengan lingkungan, (4) menyiapkan lembar kegiatan siswa, (5) menyiapkan alat dan bahan untuk membuat media *plasmidot*, (5) menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran matematika, (6) menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa, (7) menyiapkan lembar tes evaluasi 1 , (8) Guru menyiapkan lembar refleksi pembelajaran. (9) menyiapkan Reward Star (Bintang) untuk 3 kelompok terbaik, (10) menentukan indikator keberhasilan penelitian yaitu keterlaksanaan pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* dengan kategori minimal B (Baik), kemampuan berfikir logis dalam aktifitas siswa mencapai 75 % dan prestasi belajar siswa yaitu minimal 75% siswa mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tahapan Pelaksanaan, yaitu melukan pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* yang tertuang dalam pelaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan pada tahap perencanaan, diantaranya guru: (1) membuka pelajaran dan mengecek kehadiran siswa (absensi), (2) mengajak bernyanyi “*mars saya dan guruku*”, (3) menyampaikan apersepsi dan motivasi pentingnya mempelajari materi kubus dan balok (review), (4) menyampaikan tujuan pembelajaran materi bangun ruang sisi datar, (5) melakukan observasi aktivitas siswa pra siklus, (6) Guru membagi siswa membentuk kelompok diskusi secara demokratis menjadi 5 kelompok terdiri 7 siswa perkelompok, (7) membagi lembar kegiatan siswa, bahan dan alat membuat

mediaplasmidot pada tiap-tiap kelompok diskusi, (8) menyampaikan materi bangun ruang yang dikaitkan dengan mendaftar obyek-obyek nyata yang ada di lingkungan sekitar dengan tanya jawab ke siswa, (9) memantau aktivitas siswa diskusi kelompok di dalam dan di luar kelas serta membimbing dan mengarahkan siswa, (10) meminta tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas (presentation), (11) membimbing siswa untuk menarik kesimpulan (berfikir logis), (12) memberikan soal tes evaluasi 1 di akhir siklus 1, (13) Guru memberi reward bintang dan tugas pekerjaan rumah, (14) memberikan refleksi dan menutup pelajaran dengan berdo'a bersama-sama.

Tahap observasi, kegiatan ini dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung observer mengamati dan mencatat hasil dalam lembar observasi aktivitas siswa dan proses pembelajaran, peneliti mencatat hasil diskusi siswa yang akan digunakan sebagai dasar refleksi siklus 1 dipadukan dengan hasil evaluasi 1 dan data hasil observasi aktivitas siswa

Tahap refleksi, kegiatan ini dikaji peneliti setelah melihat hasil pada tahap observasi kegiatan siswa dalam melaksanakan lembar kegiatan siswa yang diberikan guru, ketrampilan menggunakan media *plasmidot*, dan hasil tes evaluasi siklus 1, dan pengamatan tentang kegiatan pelaksanaan pembelajaran kontekstual dalam mengajar dikumpulkan untuk dianalisis dan dievaluasi. Kemudian direfleksikan, apakah yang telah dilakukan pada siklus 1 sudah sesuai dengan rencana atau belum. Hasil siklus 1 digunakan untuk perbaikan-perbaikan di siklus II.

Jenis data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data ini dipakai untuk mengukur keberhasilan pada pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang. Data kualitatif didapatkan dari pengumpulan lembar observasi proses pembelajaran dan aktivitas siswa dan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi Hal ini sebagai perwujudan Permendikbud No. 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan yang berbunyi bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan berdasarkan standar penilaian pendidikan yang berlaku secara nasional.

Teknik analisis data pada penelitian ini bertujuan menentukan apakah pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang yang bersumber dari lembar observasi proses pembelajaran dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif dan lembar observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan analisis deskriptif persentase dan hasil tes siswa dengan menggunakan persentase (%) ketuntasan belajar siswa sebagai data kuantitatif menggunakan Teknik analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes evaluasi pada kondisi awal, setelah siklus I, setelah siklus II dan seterusnya. Tes prestasi merupakan tes yang dimaksudkan untuk mengatur apa yang telah dipelajari atau keahlian apa yang dikuasai siswa (Gregory dalam Santrock, 2011:521). Sedangkan pada kegiatan refleksi dibuat kesimpulan guna menentukan tindak lanjut untuk kegiatan siklus selanjutnya jika belum memenuhi indikator pencapaian keberhasilan pada pembelajaran (Supriyanto, 2016:61).

Tabel 2. Nilai Konversi Kategori Proses Pembelajaran

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
3,26 – 4,00	A	Amat Baik
2,51 – 3,25	B	Baik
1,76 – 2,50	C	Cukup
1,00 – 1,75	D	Kurang
0,00 – 0,99	E	Sangat kurang

*nilai kategori proses pembelajaran
jumlah skor diperoleh*

Interval Persentase	Keterangan
91% - 100%	Sangat Aktif
76% - 90%	Baik
61% - 75%	Cukup
≤ 60%	Kurang

$$\text{persentase keaktifan siswa} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{persentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari keterangan nilai di atas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan suatu alat pengumpul informasi, tetapi jika dibandingkan alat-alat yang lain, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan Batasan-batasan (Suharsimi A, 2012:47). Oleh karena itu setiap kita ingin mengetahui kualitas kemampuan peserta didik secara detail tuntas atau tidak tuntas maka harus melalui tahapan-tahapan yang salah satunya adalah melalui tes pada setiap selesai proses pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus, Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan tersebut sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Siklus I

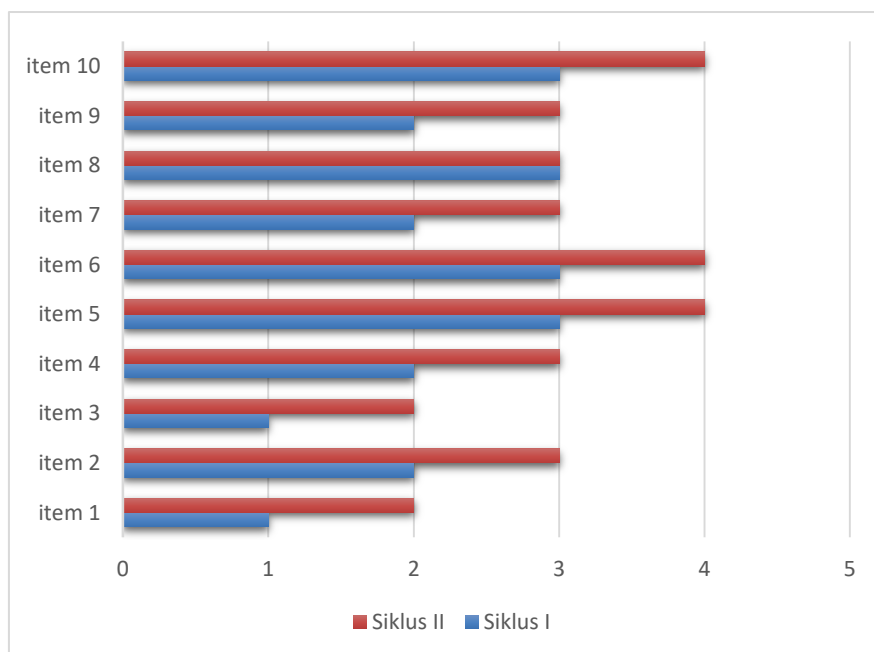
Hari/Tanggal	Pertemuan ke-	Kelas	Materi Pembelajaran
Selasa, 27-03-2018	1	VIII-B	Membuat jaring-jaring dan kerangka kubus
Kamis, 29-03-2018	2	VIII-B	Membuat jaring-jaring dan kerangka balok
Selasa, 03-04-2018		VIII-B	Tes Siklus I

Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan Siklus II

Hari/Tanggal	Pertemuan ke-	Kelas	Materi Pembelajaran
Kamis, 05-04-2018	3	VIII-B	Membuat jaring-jaring dan kerangka Prisma
Selasa, 10-04-2018	4	VIII-B	Membuat jaring-jaring dan kerangka Limas
Kamis, 12-04-2018		VIII-B	Tes Siklus II

Tabel 6. Data Peningkatan Hasil Proses Pembelajaran

No	Aspek Observasi	Skor		Nilai Perolehan Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Pembentukan kelompok belajar	2	3	1
2	Diskusi kelompok	2	3	1
3	Pembagian peran dan tugas	1	2	1
4	Kemampuan berargumentasi	2	3	1
5	Kemampuan berfikir	3	4	1
6	Keterlibatan siswa	3	4	1
7	Presentasi hasil diskusi	2	3	1
8	Kerja sama	3	3	0
9	Kemampuan bertanya	2	3	1
10	Kemampuan membuat kesimpulan	3	4	1
Rerata		2,30	3,20	0,90
Kategori		C (Cukup)	B (Baik)	



Gambar 7. Grafik Kemajuan pada Proses Pembelajaran

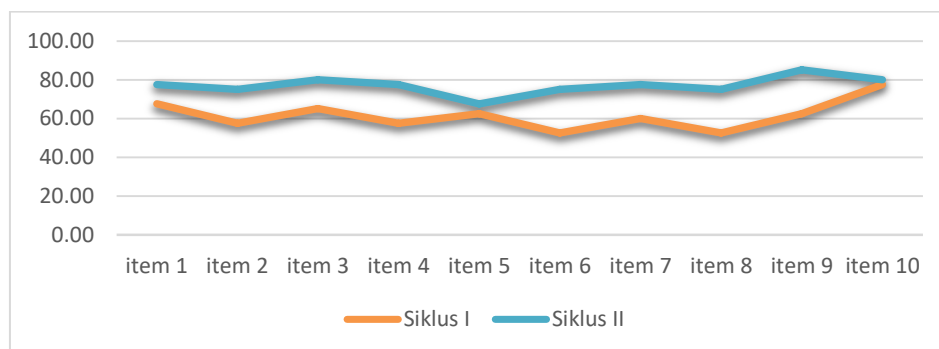
Data pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis siswa kelas VIII-B SMPN 7 Patipada siklus I masih belum baik yaitu pencapaian rata-rata skor 2,30 dengan kategori C (Cukup) dan ada peningkatan pada siklus II dengan pencapaian rata-rata skor 3,20 dengan kategori B (Baik). Hal ini selaras dengan

pendapat Sumiati dan Asra (2009:14) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual terfokus pada ilmu, pemahaman, ketrampilan siswa, menghubungkan mata pelajaran dengan dunia nyata. Sedangkan media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Sumiati dan Asra, 2009:14).

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar di kelas VIII-B melalui pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* pada siklus I dan siklus II, persentase disajikan tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 7. Data Hasil Peningkatan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran

No	Aspek Observasi	Persentase (%)		Persentase Perolehan Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Memperhatikan penjelasan guru tentang materi bangun ruang sisi datar	67,5	77,5	10,0
2	Memahami materi jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar	57,5	75,0	17,5
3	Mendiskusikan materi jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar	65,0	80,0	15,0
4	Mengidentifikasi unsur-unsur bangun ruang sisi datar (BRSD)	57,5	77,5	20,0
5	Merancang jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar (BRSD)	62,5	67,5	05,0
6	Mempraktekkan membuat bangun ruang sisi datar (BRSD)	52,5	75,0	22,5
7	Mengembangkan model jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar	60,0	77,5	17,5
8	Menerapkan model jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar	52,5	75,0	22,5
9	Membuat kesimpulan materi bangun ruang sisi datar (BRSD)	62,5	85,0	22,5
10	Merefleksi diri diakhir pembelajaran	77,5	80,0	02,5
Rerata		61,50	77,00	15,50
Kategori		C(Cukup)	B(Baik)	



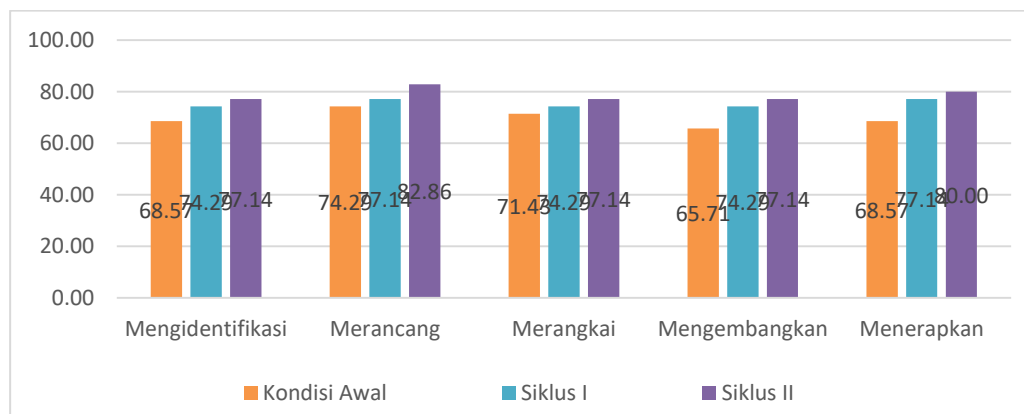
Gambar 8. Grafik Kemajuan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran

Data di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dengan peningkatan rata-rata persentase dari 61,50% pada siklus I dan meningkat menjadi 77,00% pada siklus II sehingga terjadi peningkatan sebesar 15,50%. Pencapaian hasil tersebut sependapat dengan Lukmanul Hakiim (2009:57) mengatakan bahwa siswa akan belajar dengan baik jika yang dipelajarinya terkait dengan pengetahuan yang diketahuinya dan terjadi disekelilingnya.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar di kelas VIII-B melalui pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* pada siklus I dan siklus II, persentase disajikan tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 8. Data Hasil Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor			Nilai Perolehan Peningkatan
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	
1	Mengidentifikasi	68,57	74,29	77,14	08,57
2	Merancang	74,29	77,14	82,86	08,57
3	Merangkai	71,43	74,29	77,14	05,71
4	Mengembangkan	65,71	74,29	77,14	11,43
5	Menerapkan	68,57	77,14	80,00	11,43
Rerata		69,71	75,43	78,86	



Gambar. Grafik Kemajuan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kemampuan berfikir logis siswa membuat jaring-jaring dan kerangka bangun ruang sisi datar pada pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dengan peningkatan rata-rata nilai dari 69,71 pada kondisi awal meningkat sebesar 5,72 menjadi 75,43 pada siklus I dan semakin meningkat lagi menjadi 78,86 pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 3,43. Sehingga dari kondisi awal sampai dengan siklus II terjadi peningkatan sebesar 9,14. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berfikir logis belajar matematika meningkat dengan

media *plasmidot* pada pembelajaran kontekstual dari kondisi awal sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pencapaian hasil belajar tersebut sependapat dengan Lukmanul Hakiim (2009:57) mengatakan bahwa kemampuan dalam memecahkan masalah banyak ditunjang oleh kemampuan berfikir logis untuk menarik kesimpulan dari adanya suatu hubungan sebab akibat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang menghadapi permasalahan kemudian memikirkan menemukan penyelesaian masalah tersebut akan mempunyai kemampuan berfikir yang lebih baik, ibarat sebuah pedang yang selalu diasah akan semakin tajam begitu pula dengan kondisi siswa pada pembelajaran.

Berdasarkan dari ketiga hasil di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berfikir logis belajar matematika meningkat dengan media *plasmidot* pada pembelajaran kontekstual. Pencapaian persentase pelaksanaan pembelajaran diperoleh dengan melakukan perbaikan perencanaan dari siklus I ke siklus II antara lain sebagai berikut: (1) penggunaan media *plasmidot* tiap kelompok harus lebih lengkap lagi (2) pembagian kelompok lebih sedikit dan heterogen (yang mulanya 1 kelompok 7 siswa menjadi 1 kelompok 5 siswa dan setiap kelompok secara merata beranggotakan siswa yang berkemampuan sangat baik, baik dan cukup) (3) bersikap aktif pada kegiatan presentasi kelompok.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa dengan media *plasmidot* pada pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis materi bangun ruang bagi siswa kelas VIII-B. Pada siklus I proses pembelajaran dengan rata-rata skor 2,30 dengan kategori C (Cukup) dan ada peningkatan pada siklus II dengan pencapaian rata-rata skor 3,20 dengan kategori B (Baik). Aktivitas siswa pada pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu terlihat dengan adanya peningkatan rata-rata persentase dari 61,50% pada siklus I dan meningkat menjadi 77,00% pada siklus II sehingga terjadi peningkatan sebesar 15,50%. Hasil belajar kemampuan berfikir logis siswa pada pembelajaran kontekstual dengan media *plasmidot* mengalami peningkatan pula dari siklus I dan siklus II, terlihat dengan peningkatan rata-rata nilai dari 69,71 pada kondisi awal meningkat sebesar 5,72 menjadi 75,43 pada siklus I dan semakin meningkat lagi menjadi 78,86 pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 3,43. Sehingga dari kondisi awal sampai siklus II terjadi peningkatan sebesar 9,14, Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berfikir logis pada materi bangun ruang meningkat dengan media *plasmidot* pada pembelajaran kontekstual dari kondisi awal sampai dengan siklus II dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Saran

Adapun saran yang bisa direkomendasikan adalah sebagai berikut: (1) pada pembuatan media pembelajaran hendaknya selalu melibatkan siswa dan diharapkan kegiatan pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa (2) Kepada guru mata pelajaran lain diharapkan bisa memanfaatkan media *plasmidot* untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas (3) pihaksekolah sudah menjadi keharusan dan kewajiban untuk senantiasa mendukung dan memberikan apresiasi terhadap guru yang melakukan penelitian. Sehingga tercipta kinerja guru yang kondusif, inovatif dan kreatif di lingkungan SMP Negeri 7 Pati dalam rangka mencerdaskan anak-anak bangsa menuju generasi emas tahun 2045.

Daftar pustaka

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. & Suhardjono & Supardi (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Asra dan Sumiati, (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hakiim, L. (2009), *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Kemdikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 66 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Kemdikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 103 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Nitho, A. J. & Brookhart, S. M. (2011). *Educational assessment of student*. (5th Edition). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. (5th Edition). Avenue of Americas, New York: The MacGraw-Hill Companies.
- Suhardi, (2006). *Media Pendidikan Biologi Avertebrata*. Yogyakarta: PT Widya Duta Grafika
- Supriyanto, (2016). *Teknik penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Pati: Penerbit Hartamedia.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c (Kritis Pemecahan Masalah, Komunikasi, Kolaborasi, Dan Kreatif Inovatif) Peserta Didik Kelas Vi Sdit Izzatul Islam Getasan Tahun Ajaran 2018/2019

Wahyu Sugiyarto

SDIT Izzatul Islam Getasan Kab. Semarang Jawa Tengah

winwinahyu@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran tematik kelas 6 Sd dengan menerapkan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan 4C (kritis pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif inovatif) peserta didik kelas 6 SDIT Izzatul Islam Getasan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 6A SDIT Izzatul Islam Getasan yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan observasi. Analisis data secara deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keterampilan 4C (kritis pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif inovatif) peserta didik kelas 6 SDIT Izzatul Islam Getasan melalui 2 siklus, yaitu pada prasiklus baru rerata 30% peserta didik menguasai keterampilan abad 21 4C, pada siklus 1 meningkat menjadi 68 % peserta didik menguasai keterampilan abad 21 4C dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi rerata 84% peserta didik menguasai keterampilan abad 21 4C.

Kata kunci : *PBL, 4C, tematik*

A. PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad yang sangat berbeda dengan masa-masa sebelumnya, abad dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan canggih. Sebagai contoh, dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, setiap orang dapat memperoleh informasi dan berkomunikasi tanpa ada batasan jarak dan waktu. Selain kemajuannya, secara bersamaan abad ini juga memberikan berbagai tantangan dan masalah global seperti perubahan iklim, krisis ekonomi global, globalisasi, dan berbagai masalah lain yang harus mampu dihadapi dan diselesaikan.

Jika dicermati, jenis-jenis pekerjaan saat ini menuntut kecakapan yang berbeda dengan masa sebelumnya. Menurut National Education Association (NEA), tren pekerjaan yang membutuhkan keterampilan rutin telah mengalami penurunan sementara pekerjaan yang membutuhkan keterampilan nonrutin analitis, dan komunikasi secara interaktif terus mengalami peningkatan.

Selain itu, era globalisasi membuat persaingan antarnegara, antarbangsa, dan antarindividu semakin ketat dan bebas. Persaingan ini akan membawa dampak bahwa siapa yang kuat dan siapa yang akan bertahan dan yang tidak siap akan

tersisihkan. Untuk dapat berperan dalam dunia global, setiap negara wajib menyiapkan generasi yang memiliki keterampilan abad 21. Cara paling baik untuk mewujudkan cita-cita tersebut adalah dengan melalui pendidikan. Dunia pendidikan dituntut dapat menyiapkan generasi penerus yang mampu mengikuti perkembangan zaman, bahkan menjadi pelaku proses perkembangan berikutnya.

Oleh sebab itulah, dunia pendidikan harus membenahi kurikulum, manajemen pendidikan, tenaga kependidikan, strategi dan metode pendidikan, serta sistem evaluasi yang sesuai dengan abad 21. Rotherdam & Willingham (2009) mencatat bahwa kesuksesan peserta didik tergantung pada kecakapan abad 21 sehingga peserta didik harus belajar untuk memilikinya.

Menurut NEA (2002), ada 18 macam kecakapan abad 21 yang perlu dibekalkan pada peserta didik, namun keempat aspek yang biasa kita ketahui sebagai 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif), yakni berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas merupakan aspek keterampilan paling penting yang harus dikuasai peserta didik. Agar kompetensi abad 21 dapat dikuasai peserta didik, guru harus mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran melalui berbagai mata pelajaran.

Sebagaimana amanat undang-undang, dalam kurikulum 2013 menerapkan pendekatan tematik terintegrasi dimana berbagai mata pelajaran diramu dalam bentuk tema-tema tertentu sehingga peserta didik usia sekolah dasar yang masih berpikir holistik menjadi lebih mudah memahami berbagai kecakapan.

Sayangnya jika dicermati lebih jauh, praktik pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013 di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru cenderung kurang sabar membimbing peserta didik membiasakan berpikir dengan pola pikir kecakapan abad 21. Secara umum praktik pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan drill soal untuk menyelesaikan materi pelajaran dan mengejar target nilai ujian sekolah berstandar nasional (USBN). Peserta didik sekadar menghafal pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk melakukan proses ilmiah untuk mengembangkan keterampilan proses yang berkaitan dengan kecakapan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif).

Pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah guru serta rendahnya kesempatan peserta didik dalam menyampaikan gagasan dalam pembelajaran tentunya membuat keterampilan berkomunikasi peserta didik kurang baik. Masalah lain yang timbul adalah peserta didik terbiasa dengan berbagai fasilitas teknologi sehingga mulai nyaman bekerja secara individu dan kurang peduli dengan sosial dan mengakibatkan kurang berkembangnya keterampilan kolaborasi. Permasalahan klasik terakhir, guru yang masih saja susah beranjak sebagai sumber informasi tentu membatasi perkembangan pengetahuan peserta didik, seperti dengan melarang penggunaan android maupun netbook, sementara peserta didik hidup di tengah deasnya arus teknologi. Sudah saatnya peserta didik di era sekarang ini belajar sendiri dengan mengembangkan informasi seluas mungkin tanpa perlu dibatasi. Tugas guru bergeser menjadi filter informasi dan mengarahkan peserta didik agar mampu membedakan mana pengetahuan yang layak dikonsumsi dan mana yang tidak layak konsumsi.

Permasalahan mengenai rendahnya kecakapan abad 21 yang dimiliki peserta didik juga dialami oleh peserta didik kelas VI SDIT Izzatul Islam Getasan. Peserta didik sangat lambat dalam melaksanakan proses berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa penyebab. Pertama, model pembelajaran yang dipakai oleh guru masih konvensional. Kedua, peserta didik belum terbiasa dengan proses

berpikir berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif. Kedua penyebab ini juga secara tidak langsung berakibat pada rendahnya kualitas hasil pembelajaran peserta didik.

Guru sebagai ujung tombak pembelajaran harus mengubah pandangan ke paradigma baru pembelajaran abad 21. Guru di era milenial dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan masanya. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan dalam membelajarkan kecakapan abad 21, diantaranya *problem based learning*, *project based learning*, *berbagai teknik dalam cooperative learning*, dan *discovery learning*.

Dalam makalah ini, penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning* sebagai upaya meningkatkan keterampilan abad 21 di dalam pembelajaran tematik di kelas VI. Suatu pembelajaran dikatakan menerapkan model PBL jika pembelajaran tersebut memiliki ciri-ciri sebagaimana yang dikemukakan oleh Aryana (2004) berupa a) terdapat kegiatan mengajukan pertanyaan atau masalah, b) pembelajaran terfokus pada keterkaitan antardisiplin, c) penyelidikan autentik, d) peserta didik menghasilkan produk berupa kerja nyata seperti laporan, e) peserta didik bekerjasama dalam kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan implementasi penerapan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan keterampilan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif) peserta didik yang meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada peserta didik kelas VI A SDIT Izzatul Islam Getasan Kab. Semarang tahun 2018/2019 dengan jumlah 20 peserta didik. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan (Hartanto, 2016). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Indikator keberhasilan pada penelitian yang dilakukan adalah :

1. Proses pembelajaran tematik melalui penerapan model PBL dapat terlaksana sesuai sintak-sintaknya
2. Tingkat ketercapaian partisipasi peserta didik dalam melakukan keterampilan berpikir 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif) mencapai lebih dari 75 % setelah menggunakan model PBL.

Teknik pengumpulan data dengan observasi untuk mendapatkan data tentang keterlaksanaan dengan pembelajaran dengan menggunakan model PBL dalam pembelajaran tematik dan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian keterampilan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif) serta soal tes untuk mengukur ranah kognitif peserta didik. Analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis pencapaian proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis dideskripsikan pada setiap siklus sehingga dapat digunakan untuk perbaikan siklus berikutnya sampai hasil akhir yang diharapkan tercapai.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017:6-8) mengarahkan bahwa kompetensi kecakapan abad 21 meliputi kecakapan kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skills*), kecakapan berkomunikasi (*communication skills*), kecakapan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*), dan kecakapan kolaborasi (*collaboration*). Kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dapat diukur diantaranya dengan menggunakan berbagai tipe pemikiran atau alasan, baik deduktif maupun induktif dengan berbagai situasi, memahami interkoneksi antara satu konsep dengan konsep lain dalam suatu mata pelajaran, melakukan penilaian dan menentukan keputusan secara efektif dalam mengolah data dan menggunakan argumen, menguji hasil dan membangun koneksi antara informasi dan argumen, serta mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui simpulan awal dan mengujinya lewat analisis terbaik.

Kecakapan berkomunikasi (*Communication skills*) diantaranya meliputi a) Memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia (ICT Literacy), b) Menggunakan kemampuan untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu pada saat berdiskusi, di dalam dan di luar kelas, maupun tertuang pada tulisan, c) Menggunakan bahasa lisan yang sesuai konten dan konteks pembicaraan dengan lawan bicara atau yang diajak berkomunikasi, d) Selain itu dalam komunikasi lisan diperlukan juga sikap untuk dapat mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain, selain pengetahuan terkait konten dan konteks pembicaraan, e) Menggunakan alur pikir yang logis, terstruktur sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Kecakapan kreativitas dapat dikembangkan dalam pembelajaran meliputi a) Memiliki kemampuan dalam mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru secara lisan atau tulisan, b) Bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda, c) Mampu mengemukakan ide-ide kreatif secara konseptual dan praktikal, dan d) Memiliki kemampuan dalam menciptakan kebaruan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.

Kemampuan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran dapat diupayakan diantaranya dengan a) Memiliki kemampuan dalam kerjasama berkelompok, b) Beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, c) Memiliki empati dan menghormati perspektif berbeda, dan d) Mampu berkompromi dengan anggota yang lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan keterampilan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif) peserta didik kelas VI SDIT Izzatul Islam Getasan Kab Semarang. Adapun hasil yang diperoleh pada setiap siklus adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Observasi ketercapaian keterampilan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif)peserta didik

Keterampilan	Aspek yang diamati	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
Kritis	menanggapi argumen guru/teman	60	75
	membuat solusi atas suatu permasalahan	85	90
Komunikasi	mengutarakan ide dengan percaya diri	75	85
	berbicara menggunakan bahasa sesuai konteks dengan bahasa yang efektif	65	85
Kolaborasi	berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	65	95
	kompromi dengan anggota kelompok	55	75
Kreatif	mengutarakan ide-ide kreatif dan praktis	65	80
	terbuka dengan ide baru	75	90

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap penguasaan keterampilan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif)peserta didik. Jika pada prasiklus guru sangat sulit memunculkan sikap kritis peserta didik dan hanya 20% peserta didik yang dapat menunjukkan sikap kritis, maka pada siklus 1 60% peserta didik mulai menunjukkan sikap kritis terhadap permasalahan maupun topik yang ada dengan menanggapi argumen yang disampaikan oleh guru maupun teman. Selain itu, pada siklus 1 85% peserta didik dapat membuat solusi atas permasalahan yang ada. Dari hasil tersebut, indikator ketercapaian tujuan aspek menanggapi argumen belum tercapai, maka dilaksanakan siklus 2. Pada siklus 2, 75% peserta didik mampu menanggapi argumen maupun topik yang disajikan oleh guru maupun teman dan 90% peserta didik mampu membuat solusi permasalahan yang tersaji dalam pembelajaran. Berdasar data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kritis dan menyelesaikan masalah peserta didik meningkat dengan penerapan model PBL dalam pembelajaran tematik kelas 6 saat siklus2.

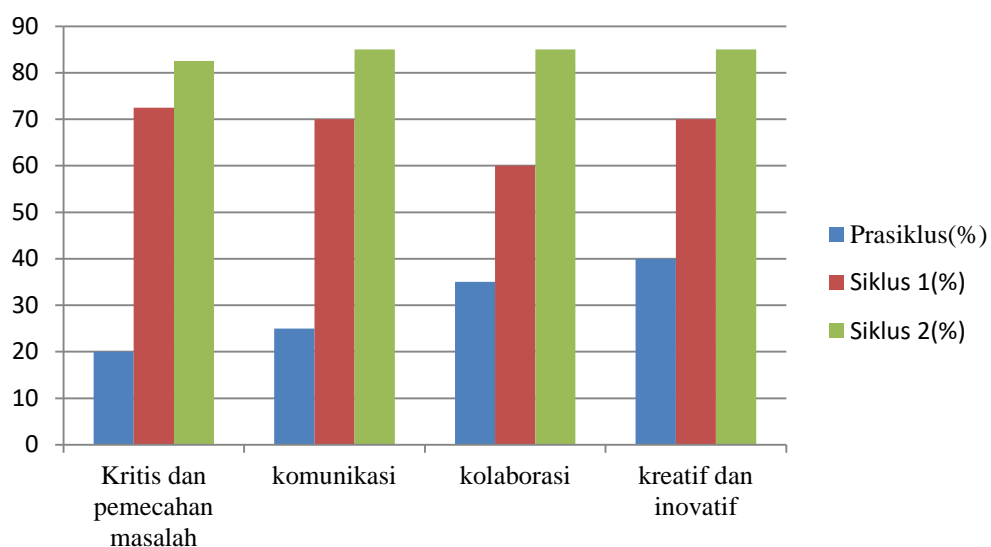
Peningkatan penguasaan keterampilan berkomunikasi juga meningkat dalam penelitian ini. Jika pada prasiklus hanya terdapat 25% peserta didik yang aktif berkomunikasi dan memberikan timbal balik saat pembelajaran, pada siklus 1 untuk aspek mengutarakan ide dengan percaya diri meningkat menjadi 75%. Selain itu, pada aspek berbicara menggunakan bahasa sesuai konteks dengan bahasa yang efektif baru terdapat 65% peserta didik. Aspek kedua belum berhasil karena sebagian lain peserta didik berkomunikasi menggunakan bahasa yang tidak sesuai konteks, seperti dengan bergurau dan kurang serius. Oleh karena itu peneliti melaksanakan kembali siklus 2 dan pada siklus 2 meningkat kembali, baik pada aspek mengutarakan ide dengan percaya diri maupun berbicara menggunakan bahasa sesuai konteks dengan bahasa yang efektif mampu dicapai oleh 85% peserta didik. Berdasar data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi

peserta didik meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran PBL dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas 6.

Peningkatan juga terjadi pada keterampilan kolaborasi. Jika pada prasiklus peserta didik lebih senang mengerjakan tugas secara individu, maka setelah diterapkan PBL dalam pembelajaran mampu meningkatkan aspek berpartisipasi aktif dalam kelompok menjadi 65% peserta didik dan aspek kompromi dengan anggota kelompok dilakukan oleh 55% peserta didik. Hal ini jauh lebih baik jika dibandingkan pada prasiklus hanya 35% peserta didik mau melakukan kegiatan kolaborasi dengan aktif. Selanjutnya pada siklus 2 terdapat 95% peserta didik sudah dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok dan 75% peserta didik mampu berkompromi dengan anggota kelompok secara aktif dan kompak. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran tematik di kelas 6 mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik.

Peserta didik juga semakin kreatif dengan diterapkannya model pembelajaran PBL dalam pembelajaran tematik. Jika pada prasiklus hanya 40% peserta didik mampu menunjukkan keterampilan kreatif dan inovatif, pada siklus 1 65% peserta didik mampu mengutarakan ide-ide kreatif dan praktis dan 75% peserta didik terbuka dengan ide baru. Kemudian meningkat kembali pada siklus 2 menjadi 80% peserta didik mampu mengutarakan ide-ide kreatif dan praktis dan 90 % peserta didik terbuka dengan ide-ide baru.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pemodel pembelajaran *problem based learning* (PBL) mampu meningkatkan keterampilan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif) peserta didik kelas 6 SDIT Izzatul Islam Getasan dalam pembelajaran tematik, khususnya pada tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup. Peningkatan indikator ketercapaian terlihat pada seluruh aspek mulai dari prasiklus, siklus 1, hingga siklus 2. Kenaikan tersebut dapat dilihat dengan jelas pada grafik di bawah ini.



Berdasarkan pemaparan di atas, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran tematik di kelas 6 SDIT Izzatul Islam Getasan mampu meningkatkan kemampuan 4C (kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif dan inovatif) peserta didik.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penerapan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup kelas 6 SD dapat meningkatkan keterampilan 4C peserta didik, yaitu melalui 2 siklus. Pada prasiklus rerata 30% peserta didik menguasai keterampilan abad 21 4C, pada siklus 1 meningkat menjadi 68 % peserta didik menguasai keterampilan abad 21 4C dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi rerata 84% peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryana, I.B.P. 2004. Pengembangan Perangkat Model Belajar Berdasarkan Masalah Dipadu Strategi Kooperatif Serta Pengaruh Implementasinya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, Hasil Belajar Siswa Sma pada Pelajaran Ekosistem. *Disertasi tidak diterbitkan*. Malang: PPS Universitas Negeri Malang.
- Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.(2017). *Panduan Implementasi Keterampilan Abad 21 Kurikulum 2013 di SMA*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hartanto. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write dengan Bantuan LKS untuk MeningkatkanAktivitas dan Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 2 Rantau Pajang. *Quantum Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 10-17.
- National Education Association (2002).*Preparing 21st Century Students for a Global Society : An Educator's Guide to the "Four Cs"*. Dikutip dari <https://www.nea.org/assets/docs/AGuide-to-Four-Cs.pdf> diunduh pada tanggal 20 Agustus 2018 pukul 20.04
- Rotherham, A. J., & Willingham, D. (2009). 21st Century Skills: the challengesahead. *Educational Leadership*Volume 67 Number 1 , 16 - 21.

Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis Melalui Media Buku Besar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Arif Rakhman, M.Pd.

SDN Wonodadi 02, Batang, Jawa Tengah

ariffibonacci@gmail.com

Abstrak

Literasi baca tulis yaitu kemampuan untuk memahami isi teks tertulis, baik yang tersirat maupun tersurat, dan menggunakannya untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi diri serta kemampuan untuk menuangkan gagasan dan ide kedalam tulisan dengan susunan yang baik untuk berpartisipasi di lingkungan sosial. Pada kenyataannya pembelajaran membaca dan menulis di sekolah dasar khususnya di kelas IV belum menunjukkan aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan literasi tersebut. Berdasarkan kajian pustaka yang meliputi buku, jurnal dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media buku besar dapat meningkatkan literasi baca tulis pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci:Literasi Baca Tulis, Buku Besar

Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 ini, sekolah diharapkan tidak hanya mengajarkan sejumlah pengetahuan saja kepada siswanya, tetapi dapat membekali siswanya dengan berbagai kemampuan yang dapat dijadikan bekal dalam beradaptasi dalam era yang serba cepat berubah ini sehingga dapat menggapai cita-cita yang diinginkannya. Salah satu kemampuan yang harus diajarkan sekolah kepada siswanya adalah kemampuan berliterasi, khususnya literasi baca tulis yaitu kemampuan untuk memahami isi teks tertulis, baik yang tersirat maupun tersurat, dan menggunakannya untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi diri serta kemampuan untuk menuangkan gagasan dan ide kedalam tulisan dengan susunan yang baik untuk berpartisipasi di lingkungan sosial (Kemdikbud, 2017).

Pada abad informasi ini, kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Kemdikbud, 2016).

Jenjang Pendidikan dasar, khususnya SD mempunyai peranan strategis dalam upaya meningkatkan kemampuan berliterasi anak. Jika sejak usia dasar anak-anak sudah menyenangi

dan menikmati kegiatan berliterasi maka hal itu dapat meningkatkan siswa dalam hal kemampuan-kemampuan yang lain baik pada saat menempuh pendidikan di tingkat dasar maupun di jenjang pendidikan selanjutnya.

Tetapi pada kenyataannya sekolah khususnya di tingkat sekolah dasar belum dapat mengajarkan kemampuan berliterasi ini secara maksimal. Kemampuan literasi hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis dan diajarkan melalui kegiatan yang kurang inovatif dan hanya seputar membaca dan menulis teks tanpa diajarkan kemampuan lainnya seperti memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif.

Hal ini juga terjadi di SDN Wonodadi 02, Kecamatan Bandar Kabupaten Batang Jawa Tengah. Dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV, dapat digambarkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu membaca teks bacaan tanpa mengetahui makna yang terkandung dalam teks tersebut. Ketika siswa disuruh membaca teks bacaan, sebagian siswa kurang antusias dan siswa mengalami kesulitan ketika diberi tugas menuliskan kembali cerita yang sudah dibaca dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dicari solusi permasalahan untuk meningkatkan kemampuan berliterasi, khususnya pada siswa kelas IV SDN Wonodadi 02 pada tahun pelajaran 2018/2019, yaitu dengan menggunakan Media Buku Besar.

Buku Besar adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Buku Besar berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa (Sulaiman, 2017). Dengan buku besar maka guru dan siswa dapat melakukan kegiatan membaca secara bersamaan, dalam kegiatan membaca bersama itulah akan terjadi dialog dan diskusi sehingga siswa dapat belajar cara memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Dengan membaca *Buku besar* secara bersama-sama, timbul keberanian dan keyakinan dalam diri siswa bahwa mereka “sudah bisa” membaca, dapat mengembangkan semua aspek kebahasaan, dapat diselingi percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama siswa sehingga topik bacaan semakin berkembang sesuai pengalaman dan imajinasi siswa. (Sulaiman, 2017)

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran diatas dapat dilihat bahwa permasalahan yang ada dalam upaya peningkatan kemampuan berliterasi adalah tidak adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berliterasi siswa khususnya literasi baca tulis

b. Rumusan Masalah

- 1) Apakah Media Buku Besar Itu?
- 2) Bagaimana cara menggunakan Media Buku Besar agar dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa?

3. Tujuan

Penyusunan makalah ini bertujuan untuk:

- a. Menjelaskan Pengertian Buku Besar.
- b. Menjelaskan cara menggunakan Media Buku Besar agar dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa.

Kajian Teori

1. Buku Besar

Buku Besar adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Ukuran Buku Besar bisa beragam, misalnya ukuran A3, A4, A5, atau seukuran koran. Ukuran Buku Besar harus mempertimbangkan segi keterbacaan seluruh siswa di kelas (Anggraini, 2016). Buku Besar menurut Sulaiman adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Buku Besar berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa. Sedangkan Lynch (Anggraini, 2016) melanjutkan bahwa Buku Besar yang dicetak besar dengan ilustrasi warna warni memungkinkan seluruh kelas untuk berbagi cerita yang baik.

Buku Besar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) Ceritanya singkat, terdiri dari 10-15 halaman; (2) memiliki satu ide/topik cerita; (3) pola kalimat jelas; (4) gambar memiliki makna; (5) jenis dan ukuran huruf jelas; (6) jalan cerita mudah dipahami; (7) berukuran kertas A3 atau lebih (sekitar 60 cm x 45 cm) atau disesuaikan dengan kebutuhan kelas; (8) memiliki gambar dengan ukuran besar di setiap halamannya. (jauhari, 2016)

Penggunaan Buku Besar beberapa tujuan, yaitu: (1) memberi pengalaman membaca; (2) membantu siswa memahami buku; (3) mengenalkan berbagai jenis bahan bacaan kepada siswa (4) memberi peluang kepada guru memberi contoh bacaan yang baik; (5) melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran; (6) menyediakan contoh teks yang baik untuk digunakan siswa; (7) menggali informasi. (www.prioritaspendidikan.org)

Dengan ukurannya yang besar disertai gambar yang menarik, Buku Besar memiliki beberapa keuntungan, seperti: (1) memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran bahasa yang menyenangkan; (2) memungkinkan siswa melihat tulisan yang sama ketika guru membaca tulisan yang ada dalam Buku Besar; (3) memungkinkan siswa secara bersama-sama memberi makna pada setiap tulisan yang ada dalam Buku Besar; (4) membantu siswa untuk memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan; (5) mengembangkan semua aspek bahasa; (6) dapat diselingi percakapan yang relevan mengenai isi cerita dalam Buku Besar bersama siswa sehingga terjadi proses belajar yang interaktif. Topik bacaan akan berkembang sesuai dengan pengalaman dan imajinasi siswa. (Buku Sumber untuk Dosen LPTK, Draft Januari 2014: 44)

Berikut adalah langkah-langkah membuat Buku Besar: (1) siapkan kertas minimal berukuran A3 sebanyak 8-10 halaman atau 10-15 halaman, spidol warna, lem dan kertas HVS; (2) tentukan topik cerita; (3) kembangkan topik cerita menjadi cerita utuh dalam kalimat-kalimat singkat; (4) tentukan gambar atau ilustrasi untuk setiap halaman; (5) buatlah desain cerita dan gambar/ ilustrasi; (6) tuliskan kalimat singkat di atas kertas HVS; (7) tempelkan setiap kalimat tersebut di halaman yang sesuai dengan gambar/ilustrasi; (8) ide cerita Buku Besar dapat diambil dari kejadian-kejadian yang terjadi sehari-hari di kehidupan siswa. Ide yang lain juga bisa diambil dari informasi penting yang berisi pengetahuan, prosedur, atau jenis teks lainnya yang sesuai dengan tema di setiap kelas yang sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan. (Buku Sumber untuk Dosen LPTK, Draft Januari 2014: 45)

2. cara menggunakan Media Buku Besar agar dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa

Agar penggunaan buku besar dapat efektif dan meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa, dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut : (1) Anak duduk di kursi menghadap kedepan; (2) Guru duduk di depan sambil memegang buku besar; (3) Guru menunjukkan gambar dan melakukan tanya jawab dengan siswa terkait judul gambar; (4) Guru menunjukkan setiap gambar pada siswa dan siswa menceritakan gambar yang ditunjuk oleh guru; (5) Guru mempertegas cerita yang ada pada media buku besar; (6) Setelah cerita selesai siswa diminta menceritakan kembali secara bergantian di depan kelas; (7) Siswa menuliskan ringkasan cerita di buku tulis masing-masing.

Hasil dan Pembahasan

Buku Besar adalah media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa, khususnya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dengan menggunakan buku besar, siswa akan lebih tertarik dalam kegiatan membaca karena disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan ukuran yang lebih besar. Dalam menggunakan buku besar, guru menceritakan kepada siswa tentang isi cerita dalam buku besar tersebut sambil menunjukkan gambar, sehingga daya imajinasi siswa terstimulus. Dalam bercerita, sesekali guru mengajak siswa untuk menebak kejadian-kejadian dalam rangkaian cerita, sehingga kegiatan membaca lebih menarik dan menantang.

Salah satu kesulitan dalam kegiatan menulis. Siswa mengalami kesulitan jika mendapat tugas menuliskan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri. Hal ini dikarenakan, ketika siswa membaca cerita, siswa tidak memahami makna dan isi cerita yang dibacanya, sehingga siswa mengalami kesulitan ketika akan menuliskannya kembali. Dengan menggunakan media buku besar yang didalamnya dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik serta adanya dialog dan diskusi dalam kegiatan membaca buku besar, maka siswa akan lebih memahami makna dan isi cerita sehingga kesulitan dalam kegiatan menulis kembali isi cerita akan berkurang.

Pada awalnya, buku besar dibuat oleh guru, tetapi seiring berjalannya waktu, siswa dapat membuat sendiri buku besar sehingga kemampuan literasi baca tulisnya akan meningkat dan menambah kreativitas dan daya imajinasi siswa.

Sebagai media untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa penggunaan buku besar dilaksanakan diluar jam belajar efektif sebagai pembiasaan untuk meningkatkan kegemaran siswa dalam aktivitas baca tulis. Khusus dalam program ini, penggunaan buku besar dilaksanakan dalam waktu 1 bulan dengan perincian sebagai berikut:

a. Minggu kesatu (Buku Besar 1)

No	Hari	Jam	Kegiatan
1	Selasa	06.45 – 07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar
2	Rabu	06.45-07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar
3	Kamis	06.45-07.00	Siswa membacakan ringkasan cerita
4	Jumat	06.45-07.00	Siswa membacakan ringkasan cerita
5	Sabtu	10.10 – 10.40	Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

b. Minggu kedua (Buku Besar 2)

No	Hari	Jam	Kegiatan
1	Selasa	06.45 – 07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar
2	Rabu	06.45-07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar
3	Kamis	06.45-07.00	Siswa membacakan ringkasan cerita
4	Jumat	06.45-07.00	Siswa membacakan ringkasan cerita
5	Sabtu	10.10 – 10.40	Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

c. Minggu ketiga

Siswa membuat buku besar sebagai tugas proyek

d. Minggu keempat

No	Hari	Jam	Kegiatan
1	Selasa	06.45 – 07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar buatan siswa
2	Rabu	06.45-07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar buatan siswa
3	Kamis	06.45-07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar buatan siswa
4	Jumat	06.45-07.00	Pembacaan Cerita dengan buku besar buatan siswa
5	Sabtu	10.10 – 10.40	Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

Simpulan

1. Buku besar merupakan suatu alternatif media dalam upaya peningkatan kemampuan berliterasi siswa khususnya liter abaca tulis
2. Sebagai media untuk peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa, penggunaan media buku besar dilaksanakan diluar jam belajar efektif sebagai program penguatan literasi
3. Buku besar dibuat oleh guru sebagai langkah awal program penumbuhan dan penguatan kemampuan literasi serta dibuat oleh siswa sebagai tugas proyek.

Daftar Pustaka

- Anggraini, Krisna. (2016). Efektivitas Metode Steinberg dengan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring. *Jurnal Cakrawala Pendas*, II (1), hlm. 83-94
- Kemdikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Jakarta: Kemdikbud
- Kemdikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbud
- Septiyani, Sundari dan Kurniah, Nina. (2017). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia, PG-PAUD FKIP UNIB*, II (1), hlm. 47-56

Sulaiman, Umar. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Big Book dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar. *Jurnal al-Kalam*, IX (2), hlm. 193-2014.

Tim USAID. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK , Pembelajaran Literasi Awal di LPTK*. USAID

Saber Rusa Sebagai Model Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis *School Culture* di SDN 1 Pajerukan

Hasan Triyakfi, S.Pd.,Gr

SDN 1 Pajerukan, Banyumas, Jawa Tengah

triyakfi.hasan@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada ranah mikro di satuan pendidikan belum berjalan secara optimal. Sebagian besar sekolah baru melaksanakan penguatan pendidikan karakter dengan internalisasi karakter/nilai melalui mata pelajaran tertentu. Padahal implementasi pendidikan karakter di sekolah idealnya dilaksanakan secara holistik dalam empat pilar yaitu kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah (*school culture*), kegiatan kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Harus ada upaya sadar dari sekolah untuk merancang program penguatan pendidikan karakter yang holistik dalam empat pilar tersebut. Problematika serupa juga ditemui di SDN 1 Pajerukan, dimana pendidikan karakter baru dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Belum ada program pendukung penguatan pendidikan karakter lain terutama yang berbasis habituasi yang bermuara pada terbentuknya budaya sekolah. Program Saber Rusa yang merupakan akronim dari Sabtu Bersih Berburu Sampah merupakan suatu program yang dirancang dan dilaksanakan untuk mendukung penguatan pendidikan karakter di SDN 1 Pajerukan. Program Saber Rusa dapat menumbuhkan karakter peduli lingkungan, jujur, dan kerja keras. Hal itu ditunjukkan dari hasil analisis data dari lembar pedoman pengamatan dan catatan lapangan pelaksanaan kegiatan Saber Rusa. Kesimpulan yang dapat diambil adalah program Saber Rusa dapat dijadikan sebagai model penguatan pendidikan karakter bagi siswa SDN 1 Pajerukan.

Kata kunci: *Saber Rusa; pendidikan karakter; school culture*

Pendahuluan

Pendidikan karakter bagi generasi muda republik ini menjadi sebuah hal yang mendesak. Terlebih melihat kondisi moralitas generasi muda dewasa ini yang cenderung bergerak ke arah negatif. Derasnya laju perkembangan teknologi informasi dan globalisasi memang tidak dapat dipungkiri membawa serta pengaruh negatif. Dan salah satu yang terdampak adalah terkikisnya karakter dan moralitas generasi muda. Oleh sebab itu penguatan pendidikan karakter bagi generasi muda bangsa merupakan sebuah keniscayaan dan harus menjadi *ikhtiyar* bersama.

Pendidikan karakter sejatinya bukan merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan di negeri ini. Pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menjelaskan bahwa

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Secara eksplisit pasal di atas mengamanatkan pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan nasional. Bahwa tujuan pendidikan nasional bukan sekedar mencetak peserta didik yang cakap dari segi ilmu pengetahuan. Lebih dari itu tujuan pendidikan nasional adalah mencetak manusia Indonesia yang seutuhnya, manusia yang berkarakter luhur. Bahkan jika ditarik lebih jauh lagi bapak pendidikan kita Ki Hajar Dewantara telah sejak lama mengingatkan pentingnya pendidikan karakter. Beliau berpendapat bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak (Samani, 2011: 33).

Dunia pendidikan khususnya lembaga pendidikan formal sudah seharusnya berada pada garda terdepan dalam upaya penguatan pendidikan karakter. Posisi pendidikan karakter dalam sistem pendidikan di Indonesia sebenarnya juga sudah sangat jelas. Samani (2011: 27) menjelaskan bahwa pendidikan karakter sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari upaya pencapaian visi pembangunan nasional yang tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Tahun 2005-2025. Bahkan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap jenjang pendidikan sudah termuat substansi pendidikan karakter/nilai baik secara implisit maupun eksplisit.

Lebih jauh lagi Kemendikbud juga telah merancang *Draf Grand Design Pendidikan Karakter* pada tahun 2010 yang menjadi dasar implementasi pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. Dalam draf tersebut dijelaskan bahwa proses pembudayaan dan pemberdayaan karakter dilaksanakan dengan strategi pada konteks makro dan mikro. Ranah makro berskala nasional, sedangkan ranah mikro dilaksanakan secara *holistik* pada satuan pendidikan atau sekolah (Kemendiknas, 2010: 24).

Sementara itu, yang terbaru tentu saja adalah dikeluarkannya Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Dalam Perpres ini disebutkan, Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat.

Namun, patut disayangkan bahwa implementasi pendidikan karakter terutama di sekolah belum berjalan dengan optimal. Banyak sekolah yang belum menjadikan penguatan pendidikan karakter sebagai program prioritas untuk dilaksanakan. Pelaksanaan pendidikan karakter hanya sebatas konsep hitam di atas putih. Atau seringkali pendidikan karakter hanya dititipkan pada proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Agama. Belum banyak sekolah yang dengan sadar merancang dan melaksanakan program penguatan pendidikan karakter dengan optimal.

Problema di atas juga terjadi di SDN 1 Pajerukan, kecamatan Kalibagor, kabupaten Banyumas. Implementasi penguatan pendidikan karakter baru sampai pada tataran internalisasi nilai/karakter melalui mata pelajaran tertentu. Belum ada program khusus yang dirancang dan di implementasikan dalam rangka menguatkan dan mendukung pendidikan karakter, terutama program yang berbasis pembiasaan (*habituasi*) yang berujung pada terciptanya budaya sekolah (*school culture*). Padahal seperti kita ketahui bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah idealnya dilaksanakan secara *holistik* dalam empat pilar yaitu kegiatan pembelajaran di kelas,

kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah (*school culture*), kegiatan kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, penulis merancang sebuah program yang penulis beri nama “Saber Rusa”, yang merupakan akronim dari Sabtu Bersih Berburu Sampah. Program ini merupakan suatu program yang diharapkan bisa menjadi model penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah (*school culture*) bagi siswa SDN 1 Pajerukan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat teridentifikasi masalah bahwa penerapan program penguatan pendidikan karakter berbasis habituasi dan budaya sekolah (*school culture*) di SDN 1 Pajerukan belum optimal. Oleh karena itu diperlukan adanya program khusus yang dilaksanakan sebagai model penguatan pendidikan karakter.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam laporan *best practice* ini adalah; Bagaimana langkah-langkah penerapan program Saber Rusa sebagai model penguatan pendidikan karakter siswa SDN 1 Pajerukan? Apakah program Saber Rusa dapat menguatkan pendidikan karakter siswa SDN 1 Pajerukan?

Sementara itu tujuan yang ingin dicapai dari penulisan laporan *best practice* ini antara lain; Memperoleh gambaran langkah-langkah penerapan program Saber Rusa sebagai model penguatan pendidikan karakter siswa SDN 1 Pajerukan. Dan mengkaji peran program Saber Rusa dalam menguatkan pendidikan karakter siswa SDN 1 Pajerukan.

Metode

Dalam mengambil/mengumpulkan data yang digunakan untuk pembuatan laporan *best practice* ini, penulis menggunakan metode observasi, lebih tepatnya jenis observasi nonpartisipatif. Yaitu dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan kegiatan Saber Rusa.

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2005: 220).

Sementara itu instrumen yang digunakan penulis adalah lembar pedoman observasi. Menurut Arikunto pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati, *observer* tinggal memberikan tanda atau *tally* pada kolom tempat peristiwa muncul (Arikunto, 2010: 200). Namun, pada instrumen yang digunakan ini penulis mengkolaborasi lembar pedoman observasi dengan catatan lapangan.

Mekanisme pengambilan data dilakukan dengan cara mengamati langsung pelaksanaan kegiatan Saber Rusa. Dalam hal ini penulis bekerja sama dengan guru lain untuk bergantian menjadi *observer*. Penulis atau guru lain mengamati segala hal yang menjadi temuan saat melakukan kegiatan pengamatan. Temuan-temuan itu selanjutnya dicocokkan dan dituliskan ke dalam lembar pedoman observasi serta catatan lapangan yang telah dibuat sebelumnya.

Untuk membatasi ruang lingkup pengamatan, lembar pedoman observasi hanya berfokus pada beberapa karakter yang ingin dikembangkan. Dari 18 karakter yang telah dirumuskan oleh Kemendikbud, kegiatan Saber Rusa ini membatasi diri untuk mengembangkan 3 karakter, yaitu peduli lingkungan, kerja keras, dan jujur.

Berikut ini adalah contoh lembar pedoman observasi yang digunakan.

INSTRUMEN PEDOMAN PENGAMATAN DAN CATATAN LAPANGAN	
Hari, tanggal
Tempat
Pengamat
Indikator yang diamati	Muncul/ tidak
Siswa mengambil sampah di area yang telah ditentukan	
Catatan selama pengamatan:	

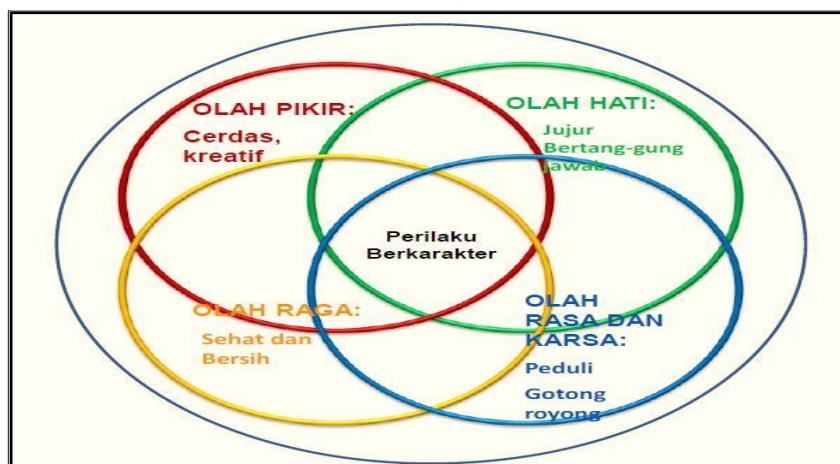
Gambar 1. Contoh Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Saber Rusa

Hasil dan Pembahasan Program Saber Rusa

Karakter seseorang dalam proses perkembangan dan pembentukannya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan (*nurture*) dan faktor bawaan (*nature*). Tinjauan teoretis perilaku berkarakter secara psikologis merupakan perwujudan dari potensi *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), *Spiritual Quotient* (SQ) dan *Adverse Quotient* (AQ) yang dimiliki oleh seseorang (Kemendiknas, 2010: 8).

Seseorang dikatakan sebagai manusia yang berkarakter jika mampu mewujudkan fungsi totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu dan fungsi totalitas sosial kultural dalam perilakunya. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional*), Olah Pikir (*intellectual*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity*) (Kemendiknas, 2010: 9).

Sejalan dengan prinsip di atas, idealnya pendidikan karakter memang tidak hanya tentang olah pikir (literasi), tetapi juga harus mencakup olah hati (etika), olah rasa/karsa (estetika), dan olah raga (kinestetik). Karena keempat proses psikososial tersebut secara holistik dan koheren memiliki saling keterkaitan dan saling melengkapi, yang bermuara pada pembentukan karakter yang menjadi perwujudan dari nilai-nilai luhur. Seperti tergambar pada diagram berikut:



Gambar 2. Koherensi Karakter dalam Konteks Totalitas Proses Psikososial

Sementara itu dalam draf *Grand Design* Pendidikan Karakter dijelaskan bahwa proses pembudayaan dan pemberdayaan karakter dapat dilaksanakan pada ranah makro dan mikro. Dalam skala makro, penguatan pendidikan karakter dapat dilaksanakan melalui intervensi dan habituasi. Menurut Samani (2011: 112) dalam intervensi dikembangkan suasana interaksi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembentukan karakter melalui pengalaman pembelajaran terstruktur (*structured learning experience*). Sedangkan dalam habituasi diciptakan situasi dan kondisi (*persistences life situation*) yang memungkinkan peserta didik di mana saja membiasakan berperilaku sesuai nilai dan karakter luhur. Sementara itu pada ranah mikro di sekolah, penguatan pendidikan karakter dapat ditempuh melalui empat pilar, yaitu kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah (*school culture*), kegiatan kokurikuler, dan kegiatan ekstrakurikuler.

Berangkat dari penjelasan di atas, jelas sudah bahwa penguatan pendidikan karakter terutama di sekolah harus dilakukan secara holistik. Oleh sebab itu untuk menjawab permasalahan seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang, penulis memilih untuk merancang sebuah program penguatan pendidikan melalui habituasi yang berbasis budaya sekolah (*school culture*) yakni program “Saber Rusa” yang merupakan akronim dari Sabtu Bersih Berburu Sampah.

Program Saber Rusa seperti dijelaskan di atas dilaksanakan setiap hari Sabtu, tepatnya dilaksanakan setelah pembelajaran PJOK. Adapun langkah-langkah kegiatan Saber Rusa secara umum dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain adalah membuat rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan. Yaitu dengan menggali berbagai sumber sebagai acuan referensi dalam melaksanakan kegiatan. Dalam merancang kegiatan, penulis juga melakukan diskusi baik dengan teman sejawat maupun dengan kepala sekolah. Setelah desain kegiatan tersusun, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan sosialisasi kepada peserta didik tentang program Saber Rusa. Dalam kegiatan sosialisasi penulis juga meminta umpan balik (*feed back*) dari peserta didik. Langkah selanjutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti membuat buku jurnal hasil kegiatan berburu sampah, membuat papan penanda lokasi berburu, menyiapkan kantong sampah untuk tiap siswa, maupun kegiatan persiapan lain.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan Saber Rusa dilaksanakan setelah jam pelajaran PJOK. Setelah anak beristirahat anak dikumpulkan di suatu lokasi yang akan dijadikan tempat berburu. Guru memberikan arahan kepada siswa tentang aturan pelaksanaan, seperti lokasi mana saja yang diperbolehkan, alokasi waktu berburu, sanksi bagi pelanggaran, dan aturan lainnya. Guru juga membagikan kantong sampah kepada masing-masing siswa. Setelah siap guru memberikan tanda dimulainya kegiatan berburu dengan meniup peluit. Guru/pengamat membimbing dan mengawasi pelaksanaan kegiatan berburu, serta mencatat dan mengisi lembar pedoman observasi. Kegiatan berburu dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 15 menit. Guru membunyikan peluit panjang sebagai tanda waktu kegiatan berburu telah selesai. Berikut adalah salah satu contoh dokumentasi pelaksanaan kegiatan Saber Rusa.



Gambar 3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Saber Rusa

3. Tahap Pencatatan

Tahap selanjutnya setelah pelaksanaan berburu sampah adalah pencatatan. Yaitu mencatat hasil tangkapan berupa sampah dari tiap siswa. Guru juga menghitung nilai dari tiap siswa dengan ketentuan sampah plastik (nonorganik) memiliki bobot 2, sedangkan sampah nonplastik (organik) memiliki bobot 1. Hasil perolehan kedua jenis sampah tersebut dijumlah sehingga menghasilkan nilai berburu tiap siswa. Nilai berburu kemudian dimasukkan ke dalam buku jurnal hasil berburu.



Gambar 4. Tahap Pencatatan Kegiatan Saber Rusa

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan dalam rangka mereviu ulang kegiatan berburu yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan setelah selesai melaksanakan kegiatan Saber Rusa. Adapun hal yang direviu antara lain adalah kendala atau kekurangan yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Kendala-kendala yang ditemukan selanjutnya dicatat dan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada kegiatan Saber Rusa selanjutnya. Tahap evaluasi juga dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari siswa mengenai pelaksanaan kegiatan Saber Rusa. Guru menggali saran dan masukan dari siswa.

5. Tahap *Rewarding* dan Motivasi

Tahap ini dilaksanakan pada minggu keempat pelaksanaan kegiatan Saber Rusa, yaitu biasanya dilaksanakan pada minggu terakhir pada bulan berjalan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengumumkan hasil perolehan kegiatan berburu sampah selama satu bulan atau empat kali kegiatan Saber Rusa. Tiga siswa dengan perolehan hasil berburu terbanyak akan mendapat hadiah (*reward*) dari guru. Selain pemberian hadiah, pada tahap ini kegiatan juga diisi dengan pemberian motivasi kepada siswa. Motivasi agar siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan Saber Rusa, motivasi tentang pentingnya menjaga kebersihan, maupun penjelasan mengenai karakter yang bisa dimiliki siswa dari hasil melaksanakan kegiatan Saber Rusa. Kegiatan motivasi ini merupakan salah satu kegiatan terpenting selain tahap pelaksanaan. Karena pada tahap ini guru akan dengan aktif melakukan kegiatan penumbuhan dan penguatan karakter peserta didik. Berikut ini merupakan contoh kegiatan dalam tahap *rewarding* dan motivasi.

Hasil yang Dicapai

Seperti yang sudah dijelaskan pada langkah-langkah program Saber Rusa di atas. Selama pelaksanaan kegiatan, selain membimbing siswa penulis maupun guru lain juga melakukan kegiatan pengamatan. Yaitu dengan menggunakan instrumen pedoman pengamatan yang telah dibuat pada tahap persiapan. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan kemudian dianalisis sehingga didapatkan beberapa kesimpulan.

Hasil analisis data dari instrumen yang digunakan, yaitu lembar pedoman observasi yang dikolaborasi dengan catatan lapangan diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan Saber Rusa dapat mengembangkan beberapa karakter peserta didik. Karakter peserta didik yang mengalami perkembangan antara lain adalah karakter peduli lingkungan, jujur, dan kerja keras. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai perkembangan ketiga karakter tersebut adalah sebagai berikut:

1. Karakter Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Kemdiknas, 2010: 10).

Karakter peduli lingkungan penting untuk ditanamkan sejak dini kepada peserta didik, salah satunya melalui pembiasaan. Menurut Wahyuni (2016) salah satu caranya ialah dengan mengenalkan anak-anak tentang pentingnya menjaga lingkungan. Pembelajaran dapat dilakukan dengan mengajarkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya, menyayangi tumbuh-tumbuhan, dan selalu menjaga kebersihan di tempat mana pun berada.

Kegiatan Saber Rusa menjadikan siswa lebih peduli dengan lingkungan sekolahnya. Salah satu indikatornya adalah semakin sedikitnya sampah hasil berburu yang didapatkan oleh siswa pada akhir kegiatan Saber Rusa dibandingkan pada saat awal program ini dilaksanakan. Timbulnya sikap peduli lingkungan sedikit banyak dipengaruhi oleh karakter peduli lingkungan yang coba terus ditanamkan oleh guru, terutama pada kegiatan motivasi. Pada saat kegiatan motivasi guru melakukan diskusi dengan siswa perihal bagaimana keadaan sampah di sekolah, apakah selama ini mereka sudah membuang sampah pada tempatnya, dan bagaimana beratnya pekerjaan tenaga kebersihan apabila sampah tidak dibuang pada tempatnya. Guru juga menanyakan pendapat siswa tentang kenyamanan

mereka untuk belajar di lingkungan yang kotor dibandingkan dengan belajar di lingkungan sekolah yang bersih.

Kegiatan penanaman kesadaran peduli lingkungan yang dilakukan pada saat tahap motivasi secara terus menerus cukup efektif untuk sedikit demi sedikit menanamkan karakter peduli lingkungan bagi siswa. Hal itu juga dibarengi dengan mulai dibiasakannya budaya membuang sampah pada tempatnya. Selain itu, karakter peduli lingkungan juga ditanamkan melalui pengenalan jenis sampah kepada siswa. Siswa dikenalkan tentang manfaat dan bahaya dari jenis sampah organik, nonorganik, dan jenis sampah lain.

2. Karakter Jujur

Penanaman karakter jujur pada peserta didik melalui kegiatan *Saber Rusa* juga bisa dikatakan cukup berhasil. Hal itu tampak dari perubahan perilaku siswa pada saat awal pelaksanaan dibandingkan dengan pada saat akhir program *Saber Rusa*. Hasil analisis catatan lapangan menunjukkan bahwa pada pelaksanaan awal kegiatan *Saber Rusa* banyak siswa yang menunjukkan perilaku tidak jujur. Misalnya ada beberapa siswa yang mengambil sampah pada tempat sampah, berburu di luar area yang telah ditentukan, maupun tidak jujur pada saat melakukan penghitungan sampah. Beberapa indikator sikap tidak jujur tersebut tidak lagi ditemukan pada catatan lapangan saat bulan terakhir pelaksanaan kegiatan *Saber Rusa*.

Cara guru dalam menanamkan karakter jujur kepada siswa salah satunya adalah dengan memberikan sanksi berupa pengurangan nilai perolehan kepada siswa yang tidak jujur atau berbuat curang. Cara tersebut kemudian diperkuat pada saat tahap *rewarding* dan motivasi, yaitu dengan menanamkan pentingnya kejujuran melalui motivasi dan teladan yang baik. Guru tidak segan untuk membatalkan pemberian hadiah kepada siswa dengan perolehan nilai tertinggi apabila ditemukan fakta bahwa perolehan itu merupakan hasil kecurangan atau perilaku tidak jujur.

3. Karakter Kerja Keras

Pemberian *reward* atau hadiah bagi siswa yang memperoleh nilai hasil buruan terbanyak adalah salah satu bentuk upaya penanaman karakter kerja keras. Melalui kegiatan ini siswa ditanamkan kesadaran tentang pentingnya berusaha dengan keras jika memiliki keinginan/cita-cita.

Dari analisis catatan lapangan terlihat adanya peningkatan semangat siswa yang awalnya kurang bersemangat mengikuti kegiatan *Saber Rusa* menjadi lebih semangat pada kegiatan selanjutnya. Selain pengaruh dari pemberian hadiah, meningkatnya semangat siswa dalam melakukan kegiatan *Saber Rusa* juga dipengaruhi oleh inovasi dan pengembangan yang terus dilakukan sehingga kegiatan *Saber Rusa* menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Kegiatan *Saber Rusa* sejatinya hanya merupakan sebuah langkah awal dari desain besar yang menjadi cita-cita penulis. Yaitu desain tentang sebuah program penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah yang bisa dilaksanakan oleh seluruh warga SDN 1 Pajerukan. *Saber Rusa* bisa diibaratkan hanya sebagai pelecut semangat siswa dan warga sekolah untuk lebih menaruh perhatian kepada pentingnya peduli lingkungan serta dalam skala yang lebih luas adalah pengembangan karakter.

Oleh karena itu secara bertahap akan terus dilakukan pengembangan serta penambahan kegiatan pada program *Saber Rusa*. Kedepannya penulis sudah berencana untuk membuat desain program yang lebih besar, yaitu program “Pajerukan Satu

Berkarakter”. Program ini diharapkan dapat menjadi model penguatan pendidikan karakter berbasis habituasi yang bermuara pada terciptanya budaya sekolah (*school culture*). Yaitu sebagai bagian tak terpisahkan dari program penguatan pendidikan karakter di sekolah. Seperti yang dijelaskan oleh Samani bahwa idealnya pengembangan nilai/karakter harus dilaksanakan secara holistik melalui empat pilar, yaitu kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah (*school culture*), kegiatan kokurikuler, dan atau kegiatan ekstrakurikuler (Samani, 2011: 112).

Adapun secara garis besar, program Pajerukan Satu Berkarakter sebagai bentuk pengembangan dari kegiatan Saber Rusa dapat berisi kegiatan-kegiatan berikut, antara lain:

1. Lomba kebersihan antarkelas

Kegiatan ini bisa dilaksanakan beriringan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Dimana masing-masing kelas memiliki tanggungjawab untuk menjaga kebersihan baik ruang kelas maupun lingkungan sekitar kelas. Tiap-tiap kelas diberi kebebasan untuk mengurus kelasnya sendiri dengan bimbingan dari guru kelas masing-masing. Tugas dari pihak sekolah hanyalah sebagai tim penilai atau juri, yang dalam hal ini bisa terdiri dari kepala sekolah, guru nonwali kelas, dan penjaga sekolah. Penilaian dapat dilaksanakan satu bulan atau dua bulan sekali sesuai kebutuhan.

2. Lomba mengurus taman sekolah antarkelas

Kegiatan ini secara garis besar hampir sama dengan kegiatan lomba kebersihan antarkelas, baik secara konsep maupun pelaksanaan. Yang menjadi pembeda adalah objeknya. Jika dalam lomba kebersihan antarkelas objeknya adalah kelas, maka pada lomba mengurus taman sekolah antarkelas objeknya adalah taman. Tiap-tiap kelas/rombel akan diberikan tanggungjawab untuk mengurus sepetak taman yang sudah dibagi terlebih dahulu. Kegiatan mengurus dapat dilakukan dengan cara menanam, memperindah, menjaga kebersihan, maupun kegiatan lain untuk menjadikan taman masing-masing menjadi lebih baik. Tugas dari pihak sekolah maupun mekanisme penilaian bisa disamakan dengan lomba kebersihan antarkelas.

3. Pelaksanaan program “Musholaku Istanaku”

Salah satu karakter dari 18 karakter hasil kajian empirik Pusat Kurikulum Kemendikbud adalah karakter religius. Oleh karena itu penguatan karakter religius juga tidak boleh ditinggalkan. Program Musholaku Istanaku bisa dijadikan sebagai wahana penguatan karakter religius. Program ini merupakan program penanaman rasa cinta kepada tempat ibadah sekaligus pembiasaan pelaksanaan ibadah sejak dini. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat jadwal pengelolaan mushola sekolah. Tiap-tiap kelas dijadwalkan untuk mengelola mushola, yaitu dengan cara membersihkan dan melakukan adzan serta iqomah pada saat waktu sholat Dhuhur. Kelas yang tidak terjadwal hari itu menjadi jama’ah sholat Dhuhur bersama.

4. Pelaksanaan program “Koinku, Koin Kita”

Program ini dilaksanakan untuk membentuk dan menguatkan beberapa karakter, antara lain peduli sosial dan bersahabat. Siswa pada masing-masing kelas mengumpulkan iuran sebesar Rp. 1.000 setiap hari jum’at atau hari yang disepakati bersama. Hasil iuran siswa dicatat oleh bendahara kelas dan diserahkan kepada guru kelas sebagai dana kas kelas. Dana yang telah terkumpul diperuntukkan untuk memberikan bantuan kepada siswa yang sakit, khitanan, atau keperluan lain yang

sekiranya membutuhkan bantuan. Kegiatan ini bisa digunakan sebagai wahana memupuk rasa kesetiakawanan sosial siswa.

5. Pembiasaan program penguatan pendidikan karakter yang sudah berjalan
Selain membuat atau merancang program baru, bentuk pengembangan dari kegiatan Saber Rusa juga tetap melanjutkan program penguatan pendidikan karakter yang sudah berjalan. Seperti kegiatan menyanyikan lagu nasional sebelum memulai pelajaran, menyanyikan lagu daerah setelah selesai pelajaran, kegiatan literasi membaca 15 menit sebelum pelajaran, dan tentu saja penguatan kegiatan Saber Rusa itu sendiri.

Simpulan

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada skala mikro di sekolah harus dilaksanakan secara holistik melalui empat pilar yaitu kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah (*school culture*), kegiatan kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Keempat pilar tersebut harus dilaksanakan secara seimbang dan selaras agar dapat diperoleh hasil yang maksimal. Yaitu tumbuh dan berkembangnya karakter luhur peserta didik. Sudah saatnya penguatan pendidikan karakter menjadi perhatian seluruh insan pendidikan di negeri ini.

Program Saber Rusa di SDN 1 Pajerukan bisa dijadikan contoh model program penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah. Program ini terbukti dapat mengembangkan karakter jujur, peduli lingkungan, kerja keras, dan tanggung jawab. Program ini juga bisa dijadikan sebagai salah satu program pendukung dalam rancangan besar Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah.

Daftar Pustaka

- , 2010. *Draf Grand Design Pendidikan Karakter, Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- , 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Balitbang Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia. 2017. *Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Lembaran Negara RI Tahun 2017. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukmadinata, Syaodih N. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Wahyuni, Dwi D. 2016. Pendidikan Karakter Melalui Penanaman Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa SMP Negeri 1 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pengetahuan. IAIN Purwokerto. Purwokerto.

Bintang Prestasi Sebagai Stimulan Pembentukan Karakter Jujur Siswa Di SMP Negeri 7 Cilacap

Sigit Kindarto, M.Pd.

SMP Negeri 7 Cilacap
sigitkindarto@gmail.com

Abstrak

Best practice ini merupakan laporan pengalaman penulis dalam rangka menanamkan benih-benih kejujuran kepada siswa di SMP Negeri 7 Cilacap. Karakter jujur menjadi oase mahal bagi kehidupan di negeri ini, di tengah maraknya penangkapan pejabat Negara karena tersangkut kasus korupsi secara massal. Oleh karena itu, penanaman karakter jujur perlu dilakukan sejak dini. Metode pemberian Stimulus Bintang Prestasi, Warung SMS Mandiri serta Kantin Kejujuran menjadi sarana efektif mewujudkan kepribadian siswa berkarakter jujur secara inkulkasi. Rekapitulasi dari stimulan bintang prestasi terdapat 68,73% siswa SMP Negeri 7 Cilacap yang telah menunjukkan aktualisasi diri berkarakter mulia.

Kata kunci: Bintang Prestasi, Stimulan, Karakter Jujur

A. Pendahuluan

Peran sekolah sebagai lembaga pendidikan formal diharapkan dapat membawa dampak terhadap peningkatan kualitas siswa. Dalam pasal 2 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas No. 20 Th. 2003) dijelaskan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian kualitas siswa tidak hanya dilihat dari aspek intelektual semata, akan tetapi menyangkut ketiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan, aspek afektif berkaitan dengan sikap, dan perilaku atau karakter, serta aspek psikomotor, berkaitan dengan kecakapan siswa.

Istilah karakter dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008: 683) diartikan sebagai "tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Watak dapat dimaknai sebagai sifat batin manusia yang mempengaruhi enap pikir dan tingkah laku, budi pekerti, serta tabiat dasar".

Pembentukankarakter seperti diungkapkan pakar Karakter dari UNY yaitu Prof. Zamronimencirikannilai keberagamanyangberimplikasi

adaterbentuknya perilakumenghormatidan menghargaioranglain/ *respect*;keterbukaandan adil/ *fairness*;serta kepedulian / *caring*.(Mumpuniarti, 2012: 248-257),

Oleh karena itu, karakter yang dibudayakan di sekolah akan melahirkan siswa-siswa yang cerdas, baik dari sisi intelektual dan emosional yang dibuktikan dengan hasil belajarnya, implementasi sikap keseharian maupun kemampuan skillnya. Lembaga pendidikan tidak hanya sekedar menghasilkan lulusan yang berprestasi dari sisi nilai hasil ujian yang tinggi, akan tetapi mampu melahirkan generasi baru yang berkarakter mulia yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Generasi yang senantiasa mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam norma yang berlaku ke dalam tingkah laku keseharian.

Namun demikian Thomas Lickona (1991: 51) telah mempredisikan akan terjadinya perilaku yang mengarah kepada dekarakterisasi moral di masyarakat. Dekarakterisasi tersebut sebagai pertanda akan segera datangnya kehancuran suatu bangsa yaitu: 1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, 2. Ketidakjujuran yang membudaya, 3. Semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru, dan figur pemimpin 4. Pengaruh *peer group* terhadap tindakan kekerasan, 5. Meningkatnya kecurigaan dan kebencian, 6. Penggunaan bahasa yang memburuk, 7. Penurunan etos kerja, 8. Menurunnya rasa tanggungjawab individu dan warga negara, 9. Tingginya perilaku merusak diri, dan 10. Semakin kaburnya pedoman moral.

Saat ini prediksi tersebut telah terlihat nyata di hadapan kita. Terjadinya tawuran yang melibatkan kaum berpendidikan (baca: *pelajar dan mahasiswa*) yang mestinya mengedepankan sisi intelektualitasnya dalam menyelesaikan problema bersama bukan ototnya yang diutamakan, pudarnya rasa hormat kepada orang tua, siswa berani melukai secara fisik gurunya. Dekadensi moral di kalangan pelajar sungguh meresahkan dan membuat keprihatinan banyak pihak, *free sex* merajalela, realita pelanggaran tata krama di jalan seakan sudah menjadi tradisi, ketidakjujuran merajalela disegala lini dan sendi kehidupan masyarakat ditunjukkan dengan banyak tersangka korupsi dan pungli yang berhasil ditangkap oleh petugas berwajib akan tetapi ternyata tidak mengurangi niat jahat bagi yang lain untuk berbuat yang sama. Hal ini tentu menjadi pekerjaan rumah yang harus segera dicari solusinya.

Penulis berpikir bahwa untuk memutus mata rantai dekarakterisasi moral tersebut harus dimulai dari dunia pendidikan dengan memberikan *inkulkasi* moral (Sigit Kindarto,

2013 : ix). Sekolah selama ini belum bertindak proaktif dalam penanaman budaya karakter mulia siswa karena sifatnya *top-down*. Oleh karena itu, sekolah sebagai garda terdepan pembentuk karakter siswa sudah saatnya harus tampil optimal melalui program yang kreatif dengan mengutamakan kearifan lokal untuk memberikan inkulkasi karakter mulia kepada siswanya. Dengan demikian setiap sekolah harus dapat dan mampu menggali potensi yang dimilikinya dalam mengembangkan karakter mulia, sehingga setiap sekolah satu dengan lainnya mungkin mempunyai program dan pendekatan yang berbeda dalam penanaman inkulkasi karakter mulia ini karena disesuaikan dengan potensi diri, kearifan lokal serta *stakeholdernya* .

SMP Negeri 7 mempunyai cara dan pendekatan yang unik, menarik akan tetapi mampu mengajak siswa untuk membumikan dan membudayakan karakter mulianya karena cara pendekatan tersebut dapat diaplikasikan secara nyata dalam peri pergaulan dan kehidupan keseharian di sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pendahuluan terebut, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pembentukan karakter mulia pada siswa di SMP Negeri 7 Cilacap ?

C. Pembahasan Dan Solusi

Pembentukan Karakter Mulia di SMP Negeri 7 Cilacap dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut :

1. Pemberian Bintang Prestasi

Bintang Prestasi adalah reward yang diberikan sekolah yang dikelola melalui Program Urusan Kesiswaan kepada setiap siswa yang telah berbuat jujur dan kebaikan lainnya kepada sesama siswa, guru maupun masyarakat sekitar.

Perbuatan jujur merupakan esensi dasar perbuatan baik lainnya. Orang berbuat jujur maka efek dominonya perbuatan berikutnya akan selaras dengan norma yang berlaku dalam masyarakat termasuk norma di sekolah. Oleh karena itu, kejujuran mendapat perhatian utama sebagai dasar pembentukan karakter mulia di SMP Negeri 7 Cilacap.

Pemberian bintang prestasi ini dimaksudkan sebagai stimulus kepada siswa sebaga reward atas perilaku kejujuran yang ditunjukkannya, dengan

demikian akan diikuti kesadaran siswa lainnya untuk berbuat jujur pula. Kriteria siswa yang mendapatkan bintang prestasi adalah siswa :

- a. Menemukan barang bukan miliknya kemudian diserahkan kepada guru yang mengurus barang temuan untuk diserahkan kembali atau diumumkan kepada yang kehilangan.
- b. Melakukan perbuatan baik yang dampaknya luar biasa bagi kepentingan siswa, sekolah dan masyarakat
- c. Berinisiasi positif disaat siswa lain tidak mau melakukannya, tetapi ada siswa yang berani mengambil sikap untuk tampil menginisiasinya.

Teknis pemberian / penyematan bintang prestasi adalah ketika dilaksanakan upacara bendera hari Senin atau hari besar lainnya setiap bulan sekali.



Gambar 1. Penyematan Bintang Prestasi

Kegiatan ini dimaksudkan agar siswa penerima bintang prestasi diketahui oleh siswa lain dan menjadi tokoh pelopor kejujuran, kemudian siswa lain mengikuti jejaknya untuk berbuat baik dan jujur. Selain penyematan bintang prestasi pada waktu upacara bendera juga dilakukan ***“Celebrasi Anak Jujur”***, yaitu semua siswa penerima bintang prestasi balik kanan menghadap barisan peserta upacara kemudian melompat ke udara sambil melemparkan topinya dengan meneriakkan yel yel

“Akulah Anak Jujur”



Gambar 2. Celebrasi Lompatan **“Akulah Anak Jujur”**

Bintang prestasi yang diperoleh siswa kemudian dapat ditukarkan nilai kepada guru mata pelajaran yang dikehendakinya karena nilai hariannya kurang untuk mendapatkan tambahan nilai dari mata pelajaran tersebut. Selain mendapatkan tambahan nilai, penerima bintang prestasi juga mendapatkan Voucher Belanja di Kantin Kejujuran Sekolah dengan besar nominal yang telah ditentukan. Pemberian Voucher Belanja di Kantin Kejujuran ini diberikan pada *moment - moment* istimewa, seperti peringatan: Hari Pendidikan Nasional, Hari Anak Indonesia, HUT RI, Sumpah Pemuda, Hari Guru. Semua itu dilakukan agar siswa mampu membumikan karakter mulianya. Semenjak diberikannya stimulant bintang prestasi ini tidak ada lagi kekawatiran barang-barang berharga yang tertinggal, baik HP, uang, kacamata, dompet akan hilang atau tidak kembali, karena telah terbukti siswa di SMP Negeri 7 Cilacap mempunyai rasa peduli dan menunjukkan karakter jujurnya.

Sebelum diadakan Reward Bintang Prestasi jarang sekali siswa yang mau melaporkan hasil temuannya kepada sekolah, meskipun banyak anak yang melapor dan merasa kehilangan. Kehilangan barang ini bukan berarti SMP Negeri 7 Cilacap banyak terjadi pencurian (hilang dicuri), tetapi barang tersebut hilang karena jatuh disuatu tempat, tertinggal atau lupa meletakkannya. Banyaknya bintang prestasi yang telah diberikan kepada siswa SMP Negeri 7 Cilacap selama tahun 2015 tampak dalam tampilan tabel berikut ini:

PEMBERIAN STIMULAN BINTANG PRESTASI

DI SMP NEGERI 7 CILACAP

TAHUN 2015

NO	NAMA BARANG	VOLUME TEMUAN	BULAN
1	PERLENGKAPAN SEKOLAH	12	JANUARI
	UANG	18	
	PERLENGKAPAN MINUM	5	
	ASESORIS	9	
	LAIN - LAIN	2	
2	PERLENGKAPAN SEKOLAH	10	FEBRUARI
	UANG	20	
	PERLENGKAPAN MINUM	2	
	ASESORIS	8	
	LAIN - LAIN	3	
3	PERLENGKAPAN SEKOLAH	5	MARET
	UANG	20	
	PERLENGKAPAN MINUM	6	
	ASESORIS	5	
	LAIN - LAIN	5	
4	PERLENGKAPAN SEKOLAH	27	APRIL
	UANG	33	
	PERLENGKAPAN MINUM	4	
	ASESORIS	4	
	LAIN - LAIN	3	
5	PERLENGKAPAN SEKOLAH	23	MEI
	UANG	34	
	PERLENGKAPAN MINUM	11	
	ASESORIS	10	
	LAIN - LAIN	3	
6	PERLENGKAPAN SEKOLAH	15	JUNI
	UANG	22	
	PERLENGKAPAN MINUM	2	
	ASESORIS	2	
	LAIN - LAIN	1	

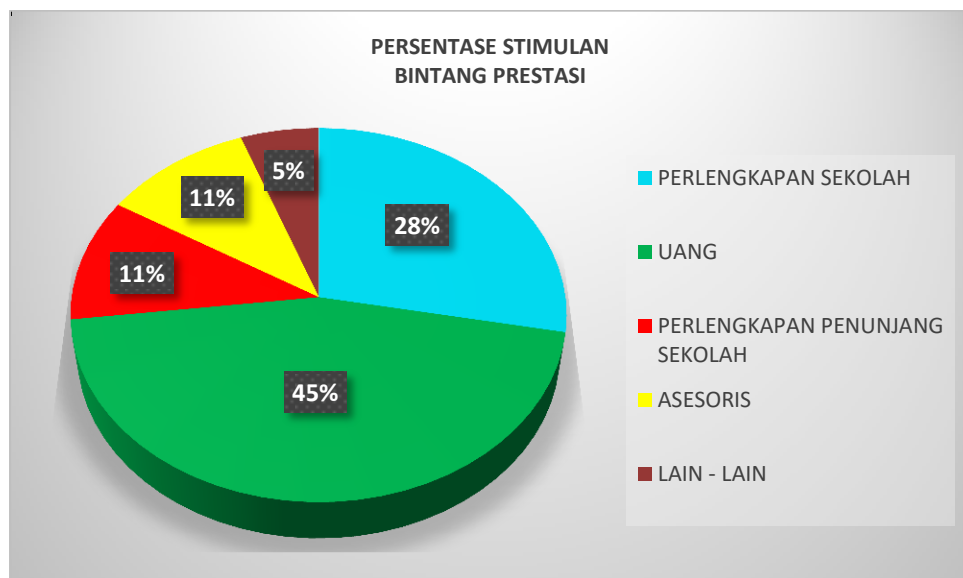
Dari tabel temuan tersebut dapat direkapitulasikan ke dalam pemberian bintang prestasi kepada siswa SMP Negeri 7 Cilacap selama satu (1) tahun di tahun 2015 seperti tampak dalam tabel berikut :

Tabel 2.

REKAPITULASI PEMBERIAN STIMULAN BINTANG PRESTASI
DI SMP NEGERI 7 CILACAP
TAHUN 2015

NO	NAMA BARANG	VOLUME TEMUAN
1	PERLENGKAPAN SEKOLAH	155
	UANG	250
	PERLENGKAPAN PENUNJANG SEKOLAH	59
	ASESORIS	59
	LAIN - LAIN	31
JUMLAH		554

Hasil dari rekapitulasi tersebut dapat ditunjukkan dalam grafik berikut:



Gambar 3. Persentase Pemberian Bintang Prestasi

Dari tabel dan grafik dapat diketahui bahwa selama satu tahun terdapat 554 dari 806 siswa yang dapat menunjukkan perilaku jujur dan berbuat baiknya

dengan mengembalikan barang yang ditemukannya dan secara persentase ada 68,73%. Sedangkan persentase untuk stimulant penerima bintang prestasi dapat dibedakan 45% untuk penemu uang, 28% penemu perlengkapan sekolah, 11% untuk penemu asesoris, 11% untuk penemu perlengkapan penunjang sekolah dan 5% untuk lain-lain.

Dampak dari Stimulus pemberian Bintang Prestasi ini yang mampu menunjukkan tingkat kejujuran yang cukup tinggi yaitu 68,73%, kemudian di SMP Negeri 7 Cilacap menyediakan fasilitas Warung SMS Mandiri.

2. Warung SMS Mandiri

Warung SMS Mandiri adalah sebuah program yang berupa penyediaan fasilitas komunikasi siswa dengan orangtua / wali murid disaat waktu jam sekolah dengan mengedepankan kejujuran siswa. Bentuk Warung SMS Mandiri ini adalah 1 (satu) buah Handphone yang diletakkan di atas meja, dilengkapi dengan banner identitas Warung SMS Mandiri dan Kotak uang untuk menempatkan pembayaran setelah melakukan transaksi, serta satu buah buku transaksi kegiatan SMS yang dilakukan siswa. Warung SMS Mandiri ini diletakkan di tempat yang strategis dan mudah dijangkau siswa.

Ide dasar penyediaan Warung SMS Mandiri ini adalah Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Cilacap, yang berisi larangan siswa membawa Handphone ke sekolah. Untuk memberi solusi atas kebutuhan komunikasi siswa dengan orang tua atau wali siswa selama jam sekolah, maka disediakanlah 1 (satu) buah Handphone yang dapat digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Fasilitas yang dapat digunakan dari handphone ini hanya untuk berkirim SMS saja. Maka diberilah nama Warung SMS Mandiri.

Warung SMS Mandiri dipilih menjadi penyedia layanan komunikasi siswa setelah mengevaluasi kegiatan Stimulan Bintang Prestasi yang menunjukkan peningkatan karakter mulia pada diri siswa. Pengelolaan Warung SMS Mandiri diserahkan kepada OSIS Seksi Kewirausahaan. Di dalam Warung SMS Mandiri setiap satu kali mengirim pesan, siswa dikenai biaya pulsa Rp. 500,-. Uang tersebut dimasukkan ke dalam kotak uang yang tidak terkunci dan tidak ada petugas jaganya sehingga kegiatan ini melatih tingkat kejujuran siswa. kemudian dalam waktu 1 minggu uang perolehan transaksi di Warung SMS Mandiri dibukukan dalam Kas Seksi Kewirausahaan OSIS. Modal pertama yang digunakan untuk usaha ini membeli pesawat handphone Nokia Rp. 250.000, Kartu Perdana Rp. 25.000 dan buku catatan transaksi penggunaan Warung SMS Mandiri Rp. 10.000 dan bolpoint Rp. 3.000, jadi total modal Rp. 288.000. Saat ini perolehan uangnya sebesar Rp. 2.321.500.



Gambar 4. Aktivitas Siswi di Warung SMS Mandiri

Warung SMS Mandiri ini memberikan ruang dan tempat kepada seluruh siswa SMP Negeri 7 Cilacap untuk senantiasa mengaktualisasi perilaku karakter mulianya yaitu jujur

3. Kantin Kejujuran

Setelah melihat progresifitas dan keberhasilan penanaman karakter mulia khususnya sikap jujur berdasarkan Stimulan Bintang Prestasi dan penyediaan layanan Warung SMS Mandiri di SMP Negeri 7 Cilacap kemudian dilakukan *launching* wadah dan sarana lanjutan untuk semakin membumikan pembentukan karakter mulia siswa yaitu Kantin Kejujuran.

Kantin Kejujuran mungkin bukan merupakan kosa kata yang asing bagi kita (baca: guru), karena telah banyak sekolah yang mencoba melaksanakannya. Bahkan pemerintah dalam upaya menumbuhkan karakter mulia secara nasional pernah melakukan seminar, pelatihan dan pengenalan program kantin kejujuran di sekolah. Kucuran dana subsidipun digelontorkan untuk pembentukan Kantin Kejujuran di sekolah-sekolah. Banyak sekolah yang menyelenggarakan dan membuka kantin kejujuran sebagai sarana untuk melatih dan membentuk karakter jujur pada diri siswa. Akan tetapi banyak sekolah yang harus menutup operasional kantin kejujurannya dan gulung tikar, dikarenakan perolehan hasil penjualan barang yang disediakan oleh Kantin Kejujuran tidak sesuai dengan modal yang telah disediakan. Ini berarti banyak pembeli yang tidak jujur dalam transaksinya sehingga kantin mengalami kerugian, dan pada akhirnya tutup alias gulung tikar.

Belajar dari pengalaman sekolah lain yang telah menyelenggarakan fasilitas Kantin Kejujuran tetapi mengalami kebangkrutan dan menyadari fasilitas kantin kejujuran memerlukan modal dana yang tidak sedikit, maka SMP Negeri 7 Cilacap mulai merintis dan membuka Kantin Kejujuran setelah mengetahui tingkat kejujuran siswa tinggi. Tujuannya adalah memberikan tambahan wadah dan ruang bagi siswa untuk senantiasa menjaga marwah kejujurannya setiap saat, setiap waktu dan terbukti siswa SMP Negeri 7 Cilacap mampu melanggengkan karakter mulianya ini dengan perolehan *income* Kantin Kejujuran yang tidak pernah defisit.



Gambar 5. Transaksi di KantinKejujuran

Kantin kejujuran selain menjadi wahana implementasi kejujuran siswa juga dapat digunakan untuk menambah kesejahteraan bagi SMP Negeri 7 Cilacap. Dua tujuan sekaligus dapat dicapai dalam satu langkah yang sama.

D. Kesimpulan dan Harapan Penulis

Stimulan Bintang Prestasi adalah pemberian dan penyematan reward berupa Pin Bintang ke dada siswa yang telah berkarakter mulia dengan ditunjukkan berlaku jujur dan berbuat baik. Stimulan Bintang Prestasi ini memberikan penghargaan dan menempatkan siswa yang telah berkarakter mulia menjadi pelopor bagi siswa lain untuk bisa berkarakter yang sama.

Rekapitulasi dari stimulan bintang prestasi terdapat 68,73% siswa SMP Negeri 7 Cilacap yang telah menunjukkan aktualisasi diri berkarakter mulia. Inkulkasi moral melalui stimulan bintang prestasi telah menjadi sarana efektif dalam membudayakan karakter mulia pada siswa di SMP Negeri 7 Cilacap. Dampak positif dari pelaksanaan stimulant dan inkulkasi moral ini adalah dilaunchingnya program lanjutan berbasis kejujuran, yaitu Warung SMS Mandiri dan Kantin Kejujuran yang kesemuanya menunjukkan hasil yang menggembirakan bagi pembentukan karakter mulia di SMP Negeri 7 Cilacap

Harapan penulis, semoga program ini dapat diterapkan di sekolah lain untuk bersama-sama membangun karakter mulia siswa dalam rangka mempersiapkan generasi emas Indonesia. Penulis siap melakukan desiminasi Program Stimulan Bintang Prestasi dan program lanjutannya. Semoga bermanfaat....

Aamiin yaa robbal'alamin

Kejujuran akan menyelamatkan hidup kita di dunia dan akherat.....

DAFTAR PUSTAKA

Kamus Bahasa Indonesia (2008) Pusat Bahasa Indonesia. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka

Mumpuniarti (2012) Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun II, Nomor 3, Oktober 2012, halaman 248-257, Yogyakarta: UNY Press.

Sigit Kindarto (2013) Urgensi Pendidikan Karakter: Refleksi Guru dalam Inkulkasi Moral Siswa. Yogyakarta: Penerbit Liberty.

Thomas Lickona. (1991) Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. New York: Bantam Books.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

KAJIAN IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN LITERASI DASAR MELALUI PROGRAM LEADER'S READING CHALLENGE (Studi Kasus di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu, Sabah)

Sudik, S.Pd.SD., M.Pd.

SDN 02 Windurojo, Kab. Pekalongan Jawa Tengah
(Dpk. Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) Masa Tugas 2016-2018)
sudikmd@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi terhadap pelaksanaan program *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)* dan untuk memperoleh informasi terhadap pelaksanaan pengembangan literasi dasar melalui *Leader's Reader Challenge (LRC)* pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK). Literasi dasar yang disepakati *Word Economic Forum* pada tahun 2015 ada enam literasi dasar. Keenam budaya literasi ini yang harus dikembangkan melalui dunia pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat sebagai pra syarat kecakapan hidup abad-21. Keenam literasi dasar tersebut ialah: (1) literasi baca tulis; (2) literasi numerisasi; (3) literasi sains; (4) literasi finansial; (5) literasi digital; serta (6) literasi budaya dan kewargaan. *LRC* merupakan tantangan untuk para siswa di sekolah dari para pemimpin pemerintahan yang bertujuan : (1) mendorong tumbuh kembangnya kemampuan literasi siswa; (2) meningkatkan keterampilan berdiskusi yang positif. Hasil penelitian keterlaksanaan GLS, baik jenjang SD, SMP, maupun SMA di SIKK sudah cukup bagus karena literasi yang sesuai permendikbud nomor 23 tahun 2015 adalah gerakan membaca yang sudah mencapai 70,17%. Keterlaksanaan pengembangan literasi dasar melalui *LRC* pada SIKK sangat sangat bagus karena semua program terlaksana dan secara rerata mencapai 96%.

Kata kunci: Literasi dasar, GLS, LRC.

1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Literasi menjadi subjek pengukuran oleh beragam survei internasional. Menurut survei PISA tahun 2015 yang diumumkan tanggal 6 Desember 2016 menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-64 dari 72 negara (Antoro: 2017:9)[1]. Masih dalam peringkat yang sama dengan hasil survei PISA 3 tahunan sebelumnya yaitu tahun 2012 juga menempati urutan ke-64 dari 65 negara untuk kemampuan literasi di bawah usia 15 tahun. Atas dasar itu, kemudian pemerintah melalui kemendikbud menelurkan gagasan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 (Ahmadi, 2018:8)[2]. Salah satu kegiatan wajib yang tertera dalam regulasi permendikbud tersebut adalah membaca 15 menit buku nonpelajaran setiap hari. Pembiasaan positif tersebut merupakan perubahan visi pemerintah dari KBM untuk memberantas buta aksara kepada KBM untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Permendikbud tersebut juga mendorong munculnya GLS. Tujuan gerakan ini adalah supaya siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga tercipta pembelajaran sepanjang hayat.

Pada tanggal 14 September 2018, penulis melakukan observasi melalui lembar kuisioner terhadap 12 perwakilan guru SIKK, yang terdiri dari Guru SD 5 orang, Guru SMP 5 orang, dan Guru SMA 2 orang, hasil rata-rata keterlaksanaan gerakan literasi di SIKK baru tercapai 56,35%, berarti masih 43,65% program kegiatan yang belum terlaksana. Belum terlaksananya semua kegiatan literasi diprediksi oleh banyak faktor. Sarana dan prasarana menjadi faktor utama keberhasilan GLS. Faktor geografis siswa-siswa SIKK yang bertempat tinggal menyebar dan berpindah-pindah tempat karena mengikuti orang tuanya bekerja sebagai TKI juga menjadi salah satu penyebab terkendalanya program sekolah. Namun, untuk program *LRC* yang merupakan pengembangan literasi dasar hampir semuanya terlaksana karena tercapai hingga 95%, berarti hanya 5% program pada *LRC* yang belum terlaksana yaitu program dan pelaksanaan diskusi buku. Terutama pada jenjang SD program diskusi buku belum semuanya optimal. *LRC* sendiri memuat 5 program unggulan yaitu: program hafalan keagamaan, hafalan matematika, membaca 12 buku dalam satu tahun, membuat sinopsis, dan menyusun lembar diskusi buku setelah dibaca.

Pengembangan literasi dasar yang dilakukan oleh SIKK merupakan wujud kerja nyata para guru melalui pelaksanaan program target mutu (sekarang sasaran mutu) untuk mencapai visi dan misi sekolah. Target mutu (sasaran mutu) komponennya meliputi: target mutu, program kerja, sasaran, strategi pelaksanaan, indikator keberhasilan, waktu pelaksanaan, penanggung jawab dan prosentase ketercapaian. Target mutu tersebut secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: target mutu individu, target mutu tambahan dan target mutu ultimate goal (target unggulan). Salah satu implementasi pengembangan literasi dasar yang dikembangkan oleh guru-guru SIKK terdapat pada target mutu tambahan yang merupakan program wali kelas.

Literasi dasar yang dikembangkan di SIKK dinamakan Program *LRC* yang diadaptasi dari program Pemerintah Jawa Barat (*West Java Leader's Reading Challenge*). *LRC* di SIKK diprakarsai oleh guru-guru bina GTK asal Jawa Barat yang telah mengikuti program *WJLRC* di Australia bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. Tujuan dari program *LRC* di SIKK salah satunya adalah sebagai kegiatan tantangan membaca dari kepala sekolah, tim kurikulum, tim kesiswaan dan wali kelas serta guru mata pelajaran. Evaluasi diadakan setiap bulan dengan mengecek kartu gemar membaca. Setiap tiga bulanan siswa harus menyelesaikan hafalannya karena sebagai syarat mengikuti UTS/PTS. Begitu juga ketika akan menghadapi UAS/UKK, guru atau walikelas juga mengecek ketuntasan kartu gemar membaca yang merupakan program *LRC*. Kartu Gemar Membaca berisi tentang tagihan siswa berupa hafalan doa-doa harian (religius), membaca buku non pelajaran, membuat sinopsis, menceritakan isi buku, berhitung dan sains. Siswa wajib membaca buku sebanyak satu buku perbulan atau 12 buku non pelajaran dalam waktu satu tahun. Sanksi bagi siswa yang tidak menyelesaikan *LRC* di antaranya; siswa tidak boleh mengikuti ulangan baik UTS/PTS maupun UAS/UKK.

Pentingnya kajian ini, bahwa pengembangan literasi dasar harus dioptimalkan guna menyiapkan gerakan literasi sekolah yang menyeluruh dan menjadi sebuah karakter. Penulis menulis judul makalah ini dengan "Kajian Implementasi Pengembangan Literasi Dasar Melalui Program *Leader's Reading Challenge*" yang merupakan hasil studi kasus di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu, Sabah. Alasannya, penulis ingin mengetahui sejauh mana prosentase keterlaksanaan GLS dan keterlaksanaan literasi dasar yang telah dikembangkan melalui program *Leader's Reader Challenge (LRC)* di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK), Sabah, Malaysia.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, selanjutnya rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana proses kesiapan pelaksanaan terhadap program *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)* pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu?
2. Bagaimana proses kesiapan pelaksanaan terhadap pengembangan literasi dasar melalui *Leader's Reader Challenge (LRC)* pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu?

Tujuan Kajian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh informasi terhadap kesiapan pelaksanaan program *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)* pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu.
2. Untuk memperoleh informasi terhadap kesiapan pelaksanaan pengembangan literasi dasar melalui *Leader's Reader Challenge (LRC)* pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu.

2. Kajian Teori

Pengertian Literasi

Secara Bahasa, literasi yang diambil dari Bahasa Inggris, yaitu kata *literacy* yang berarti kemampuan untuk membaca dan juga menulis. Sementara akar kata lain yang masih senada dan seirama, meliputi literal atau sesuai kenyataan, literary atau mengenai sastra, literate atau bisa membaca dan menulis, literati yaitu orang yang belajar sastra, dan literature berarti buku-buku. Definisi ini secara sederhana menyatakan inti dari literasi adalah "melek huruf" Menurut Darwato & Wiyoto, 2007:220, (Dalam Ahmadi, 2018:8)[2].

UNESCO, (<https://gurudigital.id>) menjelaskan bahwa literasi adalah seperangkat keterampilan yang nyata, khususnya keterampilan kognitif dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks di mana keterampilan yang dimaksud diperoleh, dari siapa keterampilan tersebut diperoleh dan bagaimana cara memperolehnya[3].

National Institute for Literacy, mendefinisikan bahwa literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat (<https://www.dkampus.com>)[4].

Penulis menyimpulkan dari ketiga definisi tersebut, bahwa literasi merupakan seperangkat kemampuan individu yang memiliki keterampilan kognitif untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam kehidupannya sekarang dan masa mendatang.

Literasi Dasar

Literasi dasar yang disepakati *World Economic Forum* pada tahun 2015 ada enam literasi dasar. Keenam budaya literasi ini yang harus dikembangkan melalui dunia pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan

masyarakat sebagai prasyarat kecakapan hidup abad-21. Keenam literasi dasar tersebut ialah: (1) literasi baca tulis; (2) literasi numerisasi; (3) literasi sains; (4) literasi finansial; (5) literasi digital; dan (6) literasi budaya dan kewargaan (<https://www.kompasiana.com>)[5].

Penulis berpendapat bahwa untuk membudayakan keenam literasi dasar tersebut dapat tercapai harus mempunyai strategi, pendekatan, model, serta media yang tepat, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Menurut pendapat Ahmadi (2018:112) menyatakan bahwa untuk meningkatkan literasi pada peserta didik diperlukan media literasi. Media literasi ini berguna sebagai alat dan sekaligus tujuan pembelajaran. Semua media pembelajaran dapat dikatakan media literasi apabila mampu meningkatkan budaya literasi pada peserta didik[2].

Pengembangan Literasi Dasar

Arti kata pengembangan menurut KBBI adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (<https://www.jagokata.com>)[6]. Sedangkan literasi dasar yang telah disebutkan adalah kemampuan untuk mewujudkan budaya literasi melalui Pendidikan yang terintegrasi. Tujuan mengimplementasikan keenam literasi dasar tersebut supaya berhasil memerlukan cara atau proses yang diartikan sebagai pengembangan. Pengembangan literasi dasar menurut penulis di antaranya dapat melalui media. Media perpustakaan sekolah paling sering digunakan sebagai titik awal dimulainya gerakan literasi. Karena perpustakaan sekolah memiliki fasilitas yang menunjang tercapainya budaya literasi. Sebagaimana Undang-undang tahun 2007 Nomor 43 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan perpustakaan adalah institusi yang mengelola koleksi karya tulis, karya cetak, karya rekam secara profesional yang diatur dalam sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan Pendidikan, penelitian, informasi, dan rekreasi pemustaka (Ahmadi, 2018:114)[2].

Leader's Reading Challenge (LRC)

Menurut hasil wawancara penulis dengan salah satu pemrakarsa berdirinya program *LRC* di SIKK Bpk. Apif Arifin, M.Pd. Guru SIKK pada tanggal 10 September 2018 bahwa *Leader's Reading Challenge (LRC)* merupakan tantangan untuk para siswa di sekolah dari para pemimpin pemerintahan (kepala sekolah, guru) yang bertujuan : (1) Mendorong tumbuh kembangnya kemampuan literasi; (2) Meningkatkan keterampilan berdiskusi yang positif dalam lingkungan keluarga dan dalam komunitas sekolah.

Peserta *LRC* adalah siswa sekolah mulai dari kelas 4 sampai dengan kelas 5 SD yang tertarik untuk mengasah dan melejitkan kemampuan literasinya, dengan memperhatikan kapasitas guru pembimbing. Demi hasil yang optimal dalam proses bimbingan dan evaluasi, seorang guru maksimal membimbing 5 orang siswa.

Guru pembimbing *LRC* adalah guru sekolah yang ditunjuk oleh kepala sekolah dan sudah terdaftar sebagai motivator. Ia bertanggungjawab merekam kemajuan para peserta, memotivasi, mengevaluasi dan melaporkannya untuk dipertimbangkan sebagai penerima penghargaan dalam program *Leader's Reading Challenge*. Bagi guru kegiatan ini menjadi salah satu wahana pengembangan profesi.

Secara bergantian pada setiap periode beberapa guru pembimbing menjadi tim koordinator pusat pada program ini. Mereka bertugas merekap hasil evaluasi program pada periode tersebut dan menyiapkan awards yang akan dikirimkan pada para peserta yang telah lulus.

Setiap orang tua dari peserta akan terlibat dalam proses pemilihan buku dan proses pendalaman serta perluasan pemahaman siswa tentang buku yang dibacanya. Komunikasi

guru pembimbing dan orang tua akan terjalin melalui lembar *Carer Communication Reading Record* seperti contoh yang disediakan dalam program *Leader's Reading Challenge*.

Buku-buku koleksi perpustakaan sekolah atau perpustakaan umum, juga buku-buku koleksi pribadi dapat dipilih siswa sepanjang buku tersebut sesuai dengan tingkat usia, kemampuan, minat, kebermanfaatan dan telah mendapat persetujuan dari guru, orang tua atau pustakawan.

Di sekolah dalam 1 bulan akan ada diskusi kelompok, dimana dalam kegiatan tersebut para guru akan meminta siswa bimbingannya menceritakan intisari buku yang sudah dibaca selama 4 menit tanpa disela, dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab, berdiskusi dan menuliskan review dari buku yang dibacanya. Guru pembimbing membuat bukti otentik karya review siswa, bisa dengan ms word, atau scan atau memotret tulisan siswa dengan kamera/HP.

Guru menyiapkan buku penghubung untuk berkomunikasi dengan orang tua dan catatan kemajuan prestasi peserta (portofolio) dan mengirimkan review buku karya para siswanya kepada tim guru pembimbing di *Leader's Reading Challenge* pusat sesuai jadwal yang telah ditentukan pada tiap periode. Laporan bulanan tiap guru dalam 1 folder (berisi file-file data hasil kegiatan semua peserta).

Usaha keras dan ketekunan para peserta akan memberikan mereka kesempatan mendapatkan sertifikat dan beberapa penghargaan lain sesuai dengan level yang telah dilaluinya.

3. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan dilakukan melalui metode studi kasus jenis observasi. Data-data yang dikaji melalui peran serta atau pelibatan langsung karena penulis juga sebagai guru SIKK dan wawancara serta diskusi secara terfokus terhadap pemangku kepentingan terkait terutama pada pemrakarsa berdirinya program *LRC*. Fokus studinya pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia yang menurut penulis ada kekhasan dan keunikan karakteristik. Stake, 2005 (dalam <https://nurhibatullah.blogspot.com>) menyatakan bahwa tujuan studi kasus adalah untuk mengungkap kekhasan atau keunikan karakteristik yang terdapat di dalam kasus yang diteliti.[7]

Populasi dan Sampel

Kajian ini dilakukan di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu sebagai sekolah yang telah melaksanakan gerakan literasi dan mengembangkan program *LRC* yang merupakan sekolahnya anak-anak TKI di Sabah Malaysia. SIKK memiliki 7 jenjang pendidikan, yaitu: PAUD, SD, SMP, CLC SMPT, SMA, SMK dan UT UPBJJ Tarakan. Saat ini baru 4 jenjang yang melaksanakan program *LRC* antara lain: SD, SMP, SMPT dan SMA. Adapun SMK baru berdiri pada Juli 2018. Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling*. Menurut Arikunto, 2006 (dalam <https://www.statistikian.com>) *purposive sampling* adalah teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas

adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu[8]. Penulis memilih 12 guru dari semua jenjang sebagai sampel dan diambil sebagai responden. Responden terdiri dari: (1) Jenjang SD: 5 guru; (2) Jenjang SMP/SMPT: 5 guru; dan (3) Jenjang SMA: 2 guru.

Tempat dan Waktu Penelitian

Kajian dilakukan pada SIKK jenjang SD, SMP, dan SMA yang merupakan satu-satunya sekolah Indonesia di Sabah yang melaksanakan gerakan literasi melalui Program *LRC*. Waktu pengumpulan data dilakukan sejak penulis ditugaskan mengajar di SIKK pada bulan Oktober 2016 hingga habis kontrak tugas September 2018.

Proses pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, survei, wawancara dan peran serta. Observasi dan peran serta atau pelibatan langsung penulis dilakukan untuk mengumpulkan data-data primer dan skunder. Sedangkan pengumpulan data melalui survei dilakukan menggunakan lembar kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk responden yang sudah ditentukan dengan memanfaatkan aplikasi *online google form*. Sedangkan wawancara dilakukan dengan model diskusi kepada guru-guru SIKK yang menjadi pemrakarsa program *LRC* dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait Program *LRC*.

4. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 Kuisisioner untuk Responden/Guru SIKK terhadap Implementasi Gerakan Literasi di SIKK
(Adaptasi dari <https://pesertadidik.ditpsmk.net>)[9]

No.	Pertanyaan	Frekuensi Menjawab Sudah(%)	Frekuensi Menjawab Belum (%)
A.	Gerakan membaca	70,17	29,83
1.	Membiasakan membaca buku non-pelajaran 15 menit sebelum KBM	78,33	21,66
2.	Membudayakan membaca bersama-sama bagi guru dan peserta didik	87,5	12,5
3.	Mendisiplinkan membaca karya sastra sampai selesai dengan membuat daftar buku yang sudah selesai dibaca	72,91	27,08
4.	Membudayakan membaca di setiap kesempatan	87,5	12,5
5.	Membiasakan untuk berdiskusi tentang buku yang sudah dibaca, menuliskan kembali/membuat resensi, dan presentasi	55	45
6.	Membuat karya atau menuliskan kesan atau rangkuman setelah selesai membaca	72,91	27,08
7.	Membudayakan/meramaikan bulletin dan atau bulletin/majalah peserta didik di setiap sekolah	85	15
8.	Mewajibkan setiap guru bidang studi untuk menerapkan metode diskusi dan presentasi pada beberapa kegiatan pembelajaran	83,33	16,66
9.	Menyediakan sudut buku kelas	63,33	36,66
10.	Mendokumentasikan karya peserta didik (cerpen, puisi, dll.)	66,66	33,33

No.	Pertanyaan	Frekuensi Menjawab Sudah(%)	Frekuensi Menjawab Belum (%)
	ke dalam bentuk buku		
11.	Memberikan penghargaan nonakademik terhadap kebiasaan membaca	62,5	37,5
12.	Mengadakan perayaan literasi sepanjang tahun dan pameran buku, baik nasional maupun internasional	27,08	72,91
B.	Festival/Lomba Literasi	49,33	50,67
1.	Adanya program lomba penulisan karya ilmiah, sastra, atau resensi buku	55	45
2.	Lomba membaca puisi, menulis puisi/cerpen	65	35
3.	Lomba menulis/mengarang di blog bagi guru dan peserta didik	51,66	48,33
4.	Lomba pembuatan desain poster, slogan, karikatur, komik untuk konten tertentu	33,33	66,66
5.	Lomba membuat film pendek/video : dokumenter, iklan layanan masyarakat, profil sekolah, trailer sekolah	41,66	58,33
C.	Pembudayaan e-mail dan atau blog	40,83	59,17
1.	Semua guru dan peserta didik memiliki e-mail dan atau blog	43,33	56,66
2.	Membudayakan Guru menyajikan materi ajar melalui blog	37,5	62,5
3.	Membiasakan guru membuat tagihan tugas melalui e-mail	41,66	58,33
D.	Penyediaan sarana e-literasi	33,33	66,66
1.	Penyediaan e-sabak/sabak digital (tablet)/ Buku Sekolah Elektronik (BSE)	33,33	66,66
E.	Penyediaan materi ajar elektronik	33,33	66,66
1.	Melaksanakan kegiatan penyusunan materi ajar	41,66	58,33
2.	Adanya materi ajar elektronik (telah diunggah dalam laman sekolah)	25	75
F.	Penguatan/Pemahaman/Apresiasi budaya	72,49	27,51
1.	Kegiatan ekstrakurikuler teater, tari, dan seni tradisional	78,33	21,66
2.	Nonton bersama, menikmati budaya	66,66	33,33
G.	Program LRC SIKK (Pengembangan Literasi Dasar)	96	4
1.	Hafalan agama	100	0
2.	Hafalan matematika	100	0
3.	Membaca 12 buku dalam satu tahun	100	0
4.	Membuat sinopsis dan menceritakannya	100	0
5.	Menyusun lembar diskusi buku	78	22
	Rata-rata keterlaksanaan Literasi di SIKK	56,35	43,65

Berdasarkan Tabel 1 keterlaksanaan gerakan membaca mencapai 70,17%. Pencapaian tersebut dari 5 pertanyaan hanya satu pertanyaan yang mencapai 100% yaitu merancang program kerja dalam membiasakan membaca buku nonpelajaran 15 menit sebelum. Pada nomor 5 membiasakan berdiskusi masih lemah karena responden ada 5 guru SD, 2 di antaranya guru SD kelas rendah.

Selanjutnya keterlaksanaan festival literasi hanya tercapai 49,33%. Festival ini biasanya diadakan pada bulan bahasa yaitu Oktober. Namun, tidak semuanya karya ilmiah dilombakan. Yang dilombakan seperti puisi, cerpen, drama. Sehingga ada 3 pertanyaan yang berkaitan lomba resensi buku hanya tercapai rata-rata 50%. Lomba desain poster, slogan juga masih rendah karena belum semua jenjang mengikutinya.

Budaya menggunakan e-mail dan atau blog hanya tercapai 40,83% karena hanya guru saja yang memiliki e-mail dan sebagian dari siswa SMP dan SMA. Budaya guru menyajikan materi melalui blog hanya tercapai 37,5% sangat rendah, dikarenakan akses internet terbatas di ruang TIK yang tersedia hanya satu ruang secara bergantian. Guru membiasakan membuat tagihan tugas siswa melalui e-mail baru tercapai 41,66%. Ini juga dicapai oleh responden dari guru-guru SMP dan SMA.

Keterbatasan penyediaan sarana e-literasi sehingga keterlaksanaannya baru dicapai 33,33%. E-literasi yang tersedia baru BSE yang hanya diakses oleh guru. Sedangkan tablet SIKK hanya memiliki beberapa unit, itupun digunakan hanya di ruang perpustakaan.

Setiap menjelang awal tahun pelajaran tepatnya pada bulan Juni dan Desember semua guru mengadakan IHT. IHT yang diadakan selama 3 hari membahas di antaranya perangkat pembelajaran. Namun, pelaksanaannya masih manual berbasis kertas dan softfile, sehingga untuk penyediaan materi ajar elektronik baru mencapai 33,33%. Dalam melaksanakan penyusunan materi ajar belum semuanya menggunakan program-program tertentu seperti *lectora* ataupun *office 365* sehingga baru tercapai 41,66%. Dan yang telah mengunggah materi ajar pada laman sekolah baru 25%.

Selanjutnya keterlaksanaan pada kegiatan penguatan/pemahaman/apresiasi budaya sudah tercapai 72,49%. Ini menunjukkan bahwa dari jenjang SD hingga SMA sebagian besar siswa memiliki minat yang tinggi, sehingga banyak yang mengikuti ekstrakurikuler tari, teater, drama hingga mencapai 78,33%. Kegiatan nonton bersama menikmati budaya juga telah mencapai 66,66% walaupun sebagian guru tidak memprogramkan kegiatan ini secara formal.

Tabel 2 Kuisioner untuk Responden/Guru SIKK terhadap Implementasi Program LRC di SIKK (Pengembangan Literasi Dasar)

No.	Pertanyaan	Frekuensi Menjawab Sudah Terlaksana (%)		
		SD	SMP	SMA
1.	Hafalan agama	100	100	100
2.	Hafalan matematika	100	100	100
3.	Membaca 12 buku dalam satu tahun	100	100	100
4.	Membuat sinopsis dan menceritakannya	100	100	100
5.	Menyusun lembar diskusi buku	60	80	100
Rerata prosentase ketercapaian perjenjang		92%	96%	100
Rerata prosentase ketercapaian semua jenjang		96%		

Keterlaksanaan literasi dasar melalui program *Leader's Reader Challenge (LRC)* lihat pada tabel 2 bahwa semua tercapai 100% kecuali pada diskusi buku. Pengembangan literasi dasar melalui media LRC adalah berbasis hafalan. Hafalan tercatat di buku/kartu gemar membaca. Setiap siswa dari jenjang SD hingga SMA pada awal semester dibagikan kartu/buku gemar membaca yang merupakan program dari LRC. Siswa SD kelas rendah (I-III) program Pra-LRC tercatat pada kartu gemar membaca, sedangkan siswa jenjang SD kelas tinggi (IV-VI), SMP dan SMA menggunakan kartu gemar membaca program LRC.

Hafalan agama dibimbing oleh guru agama masing-masing kadang juga guru lain yang diberi tugas membimbing. Setiap guru agama mempunyai program hafalan masing-masing untuk semua jenjang. Kewajiban menghafal untuk satu bulan satu

doa harian/surat/ayat pilihan, sehingga dalam satu semester dapat menyelesaikan 6 surat/ayat/doa harian pilihan. Evaluasi dilaksanakan setiap bulan, setiap triwulan dan semester. Sanksi bagi siswa yang tidak dapat menyelesaikan hafalannya hingga UTS/PTS atau UAS dilaksanakan, maka tidak boleh mengikuti ulangan tersebut sebelum hafalannya tuntas. Keterlaksanaan program ini tercapai 100%.

Begitu juga keterlaksanaan hafalan matematika (literasi numerik) mencapai 100%. Program hafalan matematika juga sesuai jenjang. Untuk jenjang SD dibimbing oleh walikelas masing-masing. Sedangkan pada jenjang SMP dan SMA dibimbing oleh guru matematika. Hafalan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Seperti halnya hafalan agama dalam pelaporan, evaluasi dan sankinya.

Selanjutnya Membaca 12 buku dalam satu tahun atau satu buku dalam setiap bulan dan membuat sinopsis tercapai 100%. Pada kartu gemar membaca tertera kolom judul buku, penerbit, tahun terbit, hari tanggal, paraf orang tua dan guru pembimbing supaya tidak ada buku yang dibaca berulang-ulang. Buku nonpelajaran telah difasilitasi di ruang perpustakaan sekolah, mobil pintar, dan sudut baca. Tersedia juga taman-taman baca yang nyaman di di luar sekolah. Membaca satu buku satu bulan itu yang wajib. Sedangkan siswa bebas setiap hari membaca, baik yang terprogram 15 menit sebelum pembelajaran maupun meminjam buku di perpustakaan. Saat ini perpustakaan SIKK telah mengoleksi untuk buku fiksi sebanyak 1.189 ekslembar, nonfiksi 970, karya umum 1891, agama 72, Bahasa 178, kesenian 45 dan buku pelajaran kurikulum 2013 sebanyak 8.672 ekslembar. Sedangkan jumlah anggota perpustakaan sebanyak 1.076 terdiri dari siswa 1.001, guru 61 dan TU 14 orang.

Program LRC yang terakhir yaitu menyusun lembar diskusi buku, ini tercapai untuk SD 60%, SMP 80% dan SMA 100%. Diprediksi responden ada yang belum memahami pertanyaan penulis, seharusnya tercapai 100% karena setiap akhir semester ada evaluasi pada lembar diskusi buku.

5. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian kajian ini di antaranya:

1. Keterlaksanaan program *GLS*, baik jenjang SD, SMP, maupun SMA di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu sudah cukup bagus karena literasi yang sesuai permendikbud nomor 23 tahun 2015 adalah gerakan membaca yang sudah mencapai 70,17%.
2. Keterlaksanaan pengembangan literasi dasar melalui *LRC* pada Sekolah Indonesia Kota Kinabalu sangat sangat bagus karena semua program terlaksana dan secara rerata mencapai 96%.

Saran dan rekomendasi dari penulis,

1. Saran untuk ketercapaian program *GLS*, Sebaiknya disusun program terlebih dahulu, didokumentasikan dan disusun laporan pelaksanaan *GLS*.
2. Saran untuk ketercapaian program *LRC*, Sebaiknya dilaksanakan sesuai buku panduan dan jumlah buku yang dibaca/eksplor setiap semester ditingkatkan supaya tidak hanya 12 buku dalam satu tahun.
3. Merekomendasikan pembaca untuk menyumbangkan buku-buku bacaan untuk ribuan anak-anak Indonesia yang bersekolah di *Community Learning Centre (CLC)* yang tersebar se-Sabah dan Sarawak.

Daftar Pustaka

Ahmadi, F. & Ibda, H. (2018). Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik). Cetakan Kedua. Semarang: CV. Pilar Nusantara [2].

Antoro, B. (2017). Gerakan Literasi Sekolah Dari Pucuk Hingga Akar. Cetakan 1. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendikbud [1].

<https://gurudigital.id> diunduh pada tanggal 16 September 2018 [3].

<https://www.dkampus.com> diunduh tanggal 16 September 2018 [4].

<https://www.kompasiana.com> diunduh tanggal 16 September 2018 [5].

<https://www.jagokata.com> diunduh tanggal 16 September 2018 [6].

<https://nurhibatullah.blogspot.com> diunduh tanggal 29 September 2018 [7].

<https://www.statistikian.com> diunduh tanggal 29 September 2018 [8].

<https://pesertadidik.ditpsmk.net> diunduh tanggal 13 September 2018 [9].

Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dengan Buku Komunikasi untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Wahyu Widiati

SD Negeri 1 Sidoharjo, Kec. Sidoharjo, Kab. Wonogiri, Jawa Tengah
wahyuwidiati1@gmail.com

Abstrak

Best practice ini bertujuan untuk menuliskan pengalaman penulis dalam menggunakan metode kolaborasi peran orang tua dan guru dengan buku komunikasi untuk penguatan pendidikan karakter siswa. Ini dilakukan karena pentingnya pendidikan karakter bagi siswa yang diharapkan siswa menjadi anak yang berakarakter. Buku komunikasi ini sejatinya merupakan alat komunikasi antara guru dan orang tua siswa untuk membicarakan sikap dan perilaku siswa disertai isaha untuk memperbaikinya menjadi siswa yang berakarakter. Dengan adanya komunikasi antara guru dan orang tua menjadikan mendidik anak dari dua arah, baik di sekolah maupun di rumah, karena siswa menjadi tanggung jawab orang tua di rumah dan tanggung jawab guru di sekolah. Dengan buku komunikasi, hubungan orang tua, siswa dan guru akan lebih baik dan menghasilkan siswa yang lebih berakarakter

Kata Kunci : kolaborasi, buku komunikasi, peran orang tua, peran guru, pendidikan karakter

Pendahuluan

Usia anak pada jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan tahap usia pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan dimaksud adalah perkembangan yang meliputi perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan emosi dan perkembangan kecerdasan. Pendidikan anak di Sekolah Dasar merupakan pondasi untuk membentuk anak yang berkualitas. Dalam hal ini, anak yang berkualitas bukan hanya anak dengan nilai yang memuaskan, tetapi juga anak yang berakarakter.

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang kurang lebih isinya sebagai berikut, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa menjadi makhluk yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, mempunyai akhlak mulia, sehat jasmani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan sebagai warga negara yang demokratis dan juga bertanggung jawab. Selain ilmu pengetahuan dan ketrampilan, siswa dituntut untuk menjadi manusia yang berakarakter.

Akhir-akhir ini, siswa banyak yang dituntut untuk mendapat nilai tinggi, dan juga menguasai keterampilan. Tuntutan itu kadang mengesampingkan pendidikan karakter. Ada siswa yang nilai pelajarannya tinggi, namun sombong. Ada juga anak yang terampil membuat prakarya tetapi minder jika hasil karyanya dipamerkan di majalah dinding sekolah atau diikuti dalam perlombaan

Sebetulnya, kadang guru sudah memberikan pengertian dan contoh yang baik, tetapi kadang hal itu terasa kurang masuk ke diri anak. Ada banyak kemungkinan yang menjadi penyebab. Misalnya karena kebiasaan yang sudah mengakar pada diri anak, lingkungan di rumah, dan juga lingkungan bermain. Mengapa lingkungan di luar

sekolah menjadi sangat penting bagi pendidikan karakter siswa? Ini dikarenakan waktu siswa lebih banyak dihabiskan di rumah dan lingkungan bermain. Siswa di sekolah tidak lebih dari 7 jam. Padahal sehari ada 24 jam. Dengan demikian waktu yang paling banyak dilalui oleh siswa adalah di rumah, yaitu 17 jam.

Dengan demikian tidaklah mungkin penguatan pendidikan karakter akan berhasil jika tidak adanya kolaborasi antara orang tua dan guru dalam peningkatan penguatan karakter bagi siswa. Selain di sekolah, di rumahpun anak harus diberi penguatan dan contoh agar anak menjadi berkarakter. Penulis menggunakan buku komunikasi sebagai sarana komunikasi bagi guru dan orang tua, yang dimaksudkan supaya terciptanya kolaborasi peran antara orang tua dan guru untuk penguatan pendidikan karakter bagi siswa

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut Apakah kolaborasi orang tua dan guru dengan buku komunikasi dapat menguatkan pendidikan karakter siswa?

Untuk meningkatkan fungsi penggunaan, yang harus dilakukan adalah menggunakan buku komunikasi sebagai alat komunikasi antara guru dan orang tua dalam usaha penguatan karakter siswa secara kontinyu. Untuk itu penulis sebagai guru menerapkan komunikasi tersebut untuk membahas karakter siswa dan karakter yang diharapkan pada siswa. Buku komunikasi dibuat untuk setiap siswa, dan buku tersebut setiap hari dibawa ke sekolah untuk diserahkan ke guru dan pulanginya dibawa ke rumah untuk diperlihatkan kepada orang tua.

Buku komunikasi tersebut bukan hanya sekedar penyampai pesan, tetapi lebih dari itu, buku komunikasi merupakan cara untuk memberitahukan bagaimana sikap dan perilaku siswa di sekolah oleh guru, di rumah oleh orang tua, serta untuk menuangkan pendapat untuk menciptakan siswa yang berkarakter secara kolaborasi antara orang tua dan guru. Sedangkan format dari buku komunikasi adalah terdiri dari nomer, tanggal, uraian, paraf orang tua dan paraf guru.

Pembahasan

Pendidikan karakter sebagai bentuk kegiatan manusia dengan tindakan yang mendidik untuk generasi selanjutnya dengan tujuan mendidik dan melatih kemampuan menuju hidup yang lebih baik (Wikipedia). Pendidikan karakter dalam dunia pendidikan mengalami pengurangan. Yang mulanya ada 18 karakter yang harus dimunculkan dalam pembelajaran, diantaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Namun sekarang karakter tersebut yang ada adalah kristalisasi karakter yang telah ada, hingga ada lima karakter utama yang bersumber dari Pancasila yakni religius, integritas, nasionalis, mandiri dan gotong royong. Kelima karakter bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri, namun saling berinteraksi satu sama lain, berkembang secara dinamis serta membentuk keutuhan pribadi.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis, permasalahan yang muncul adalah kurang adanya keseimbangan peran antara guru dengan orang tua dalam mewujudkan siswa yang berkarakter. Untuk mewujudkan keseimbangan peran antara guru dengan orang tua dalam mewujudkan siswa yang berkarakter harus diupayakan adanya strategi yang tepat.

Mengkolaborasikan peran orang tua dan guru adalah strategi yang tepat untuk menguatkan pendidikan karakter pada siswa. Karena dengan kolaborasi peran orang tua dan guru dapat menghasilkan karakter siswa yang kuat dan lebih baik, sedangkan tidak adanya kolaborasi peran guru dan orang tua karakter siswa pun akan sulit dibentuk. Kualitas kolaborasi peran orang tua dan guru akan mempengaruhi penguatan karakter siswa. Hasil yang berkualitas akan mempengaruhi kualitas pribadi siswa.

Untuk meningkatkan kolaborasi peran orang tua dan guru, penulis membuat strategi melalui penerapan penggunaan buku komunikasi. Pada kesempatan ini penulis menerapkannya setiap hari terutama ketika anak melakukan sikap yang sedikit menyimpang. Dalam buku komunikasi ini, baik guru maupun orang tua mereka peroleh. Penilaian diri merupakan cara yang dapat mengkomunikasikan sikap perilaku siswa antara guru dan orang tua sebagai sarana bagi guru dan orang tua dalam mendidik siswa. Melalui komunikasi yang diperoleh, orang tua dan guru dapat menciptakan cara untuk meningkatkan karakter siswa sesuai dengan karakter yang diharapkan. Pada buku komunikasi guru dapat menuliskan sikap dan perilaku siswa di sekolah serta pelanggaran yang telah guru lakukan, sedangkan orang tua, dapat mendukung strategi guru dengan pengawasan di rumah.

Penggunaan buku komunikasi diterapkan oleh penulis mulai tahun pelajaran 2017/2018 semester I pada kelas VI. Selama 2 semester buku komunikasi ini diterapkan, mampu meningkatkan karakter diri siswa khususnya siswa kelas VI SDN 1 Sidoharjo Kecamatan Sidoharjo. Dengan menerapkan buku komunikasi ini terus-menerus, siswa terkontrol untuk tidak melakukan sikap dan perilaku yang menyimpang dan berupaya untuk terus meningkatkan kualitasnya serta menjadi pribadi yang berkarakter.

Menguatnya karakter siswa dibuktikan dengan berubahnya sikap dan perilaku siswa di sekolah maupun di rumah. Adapun hasil atau dampak dari penggunaan buku komunikasi ini dapat dituliskan sebagai berikut: Sebelum menggunakan buku komunikasi siswa hampir setiap minggu ada yang dibimbing dan konseling, setelah diterapkan buku komunikasi kasus siswa berkurang.

Langkah-langkah yang diambil dalam memulai penggunaan buku komunikasi ini adalah guru mensosialisasikan buku komunikasi untuk di diterapkan pada siswa. Untuk mengetahui bahwa orang tua juga telah mendapatkan sosialisasi tersebut adalah dengan melihat apakah orang tua sudah memberikan respon pada uraian di buku komunikasi dan telah ditandatangani. Penerapan penggunaan buku komunikasi ini dapat memberi dampak yang sangat positif terhadap siswa terutama dalam perubahan sikap dan perilaku siswa, yang secara otomatis membuktikan menguatnya karakter siswa.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan strategi yang dipilih yaitu dari segi waktu. Karena buku komunikasi ini diterapkan setiap hari maka waktu yang digunakan untuk menulis lebih lama dari biasanya. Sehingga guru harus menyesuaikan alokasi waktu yang digunakan untuk pembelajaran. Kendala kedua yaitu dari segi peralatan, untuk menerapkan buku komunikasi ini perlu ada dukungan oleh pihak sekolah baik itu dari semua guru dan siswa serta orang tua murid. Dan kendala ketiga yaitu masih ada siswa yang tidak mau kerjasama dengan cara tidak memberikan buku komunikasi ke orang tua masing-masing.

Penulis mempunyai alternatif pengembangan dengan mengganti buku komunikasi dengan alat komunikasi yang lebih canggih yaitu dengan membuat grup media sosial misalnya dengan *facebook*, *whatsapp* maupun *telegram*. Hal ini dimungkinkan akan lebih berhasil daripada dengan buku komunikasi. Dengan media sosial, kendala-kendala yang dihadapi lebih kecil. Dari segi waktu, biaya, maupun kerjasama. Tetapi untuk saat ini alternatif pengembangan itu belum dapat diterapkan.

dikarenakan orang tua siswa sebagian masih ada yang belum menggunakan teknologi canggih dalam berkomunikasi dengan alasan ekonomi.

Simpulan

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sangatlah penting bagi pendidikan maupun pembentukan karakter siswa. Penggunaan buku komunikasi dapat membantu dalam usaha penguatan karakter siswa. Kolaborasi peran orang tua dan guru dengan buku komunikasi dapat menguatkan karakter siswa.

Dalam rangka meningkatkan karakter siswa, metode penerapan penggunaan buku komunikasi telah memberi hasil dan dampak yang positif. Sejalan dengan itu, dengan terjadinya pembentukan karakter pada diri siswa akan memberikan peningkatan kualitas diri siswa. Buku komunikasi yang diterapkan pada *best practice* ini, diterapkan setiap hari terutama ketika siswa melakukan sikap dan perilaku yang menonjol.

Buku komunikasi ini hanya merupakan bagian kecil dari pengembangan tugas guru telah dicoba dilakukan oleh penulis, walaupun masih perlu penyempurnaan namun tidak ada salahnya bila penulis berharap Best practice ini dapat diterapkan pada proses penguatan karakter siswa oleh guru dan orang tua dalam rangka meningkatkan kualitas diri siswa.

Daftar Pustaka

Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas

<https://id.m.wikipedia.org> (diunduh pada 20 Agustus 2018 pukul 20.00)

<https://maritim.go.id> (diunduh pada 21 Agustus 2018 pukul 15.05)

Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Permainan “SEMAI” untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn

Yustin Susanti, M.Pd.

SDN Mangunharjo 02, Batang, Jawa Tengah
yustinsusanti@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran PKn yang cenderung bersifat hafalan dan menggunakan metode ceramah membuat siswa merasa jenuh. Hal ini mengakibatkan aktivitas belajar siswa menjadi rendah dan dampaknya hasil belajar mereka ikut rendah. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran, tujuannya yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02 melalui model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02 yang berjumlah 10 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Data aktivitas belajar siswa pada kondisi awal terdapat 2 siswa (20%) yang masuk ke dalam kriteria baik, siklus I meningkat menjadi 8 siswa (80%) dan pada siklus II meningkat menjadi 9 siswa (90%). Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal yaitu 58, siklus I meningkat menjadi 77 dan siklus II meningkat lagi menjadi 85.

Kata Kunci: model pembelajaran STAD; media; aktivitas; hasil belajar Pkn

1. Pendahuluan

Pembelajaran PKn memiliki misi penting yaitu untuk membangun karakter (*character building*) siswa. Hal tersebut selaras dengan pernyataan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang mengemban tugas membentuk warga negara yang baik (*how a good citizenship*) (Samsuri, 2011:28). Oleh karena itu, proses pembelajarannya di kelas jangan hanya terbatas pada metode ceramah dan menghafal, akan tetapi siswa aktif dalam membangun konsep pengetahuan. Pada akhirnya siswa diharapkan mampu mengaitkan konsep pengetahuan yang diterimanya dengan penerapan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka bisa menjadi warga negara yang baik.

Konsep pengetahuan dalam pembelajaran PKn dapat diterima dengan baik apabila selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas belajar siswa baik. Piaget (dalam Sardiman, 2014:100) mengemukakan bahwa siswa mengalami proses berpikir pada saat mereka berbuat. Belajar adalah berbuat, siswa tidak akan belajar jika tidak melakukan perbuatan. Jadi dalam belajar siswa aktif melakukan aktivitas untuk mengubah tingkah laku. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa yang tinggi selama proses pembelajaran merupakan gambaran dari tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VI SDN Mangunharjo 02 pada saat proses pembelajaran PKn pada materi memahami nilai juang dalam proses perumusan Pancasila, aktivitas belajar siswa tampak rendah. Pembelajaran masih

terpusat pada guru, siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan materi dari guru. Di akhir pembelajaran siswa diminta mengerjakan soal-soal sesuai dengan materi yang diberikan. Hasil observasi menunjukkan hanya 2 siswa (20%) yang aktivitas belajarnya baik. Selanjutnya data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 10 orang siswa kelas VI, hanya ada 2 siswa (20%) yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 , dengan rata-rata kelas 58.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02 merupakan masalah yang harus diatasi. Setelah dilakukan identifikasi, penyebab dari permasalahan tersebut adalah guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan karakteristik materi maupun siswa. Selain itu pembelajaran tampak membosankan karena guru tidak menggunakan alat bantu media yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa di kelas.

Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) yang merupakan salah satu tipe model pembelajaran koperatif (*cooperative learning*) dipilih sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya aktivitas dan hasil belajar PKn. Shoimin (2016:189-190) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD memiliki kelebihan yaitu melatih siswa untuk membantu satu sama lain di dalam kelompok, melatih siswa untuk saling berinteraksi dan bertukar pendapat di dalam kelompoknya sehingga kecakapan sosial mereka menjadi meningkat. Sintaks pembelajarannya meliputi: presentasi kelas, tim, kuis, skor perkembangan individu, dan rekognisi tim (Slavin, 2010:143-146).

Agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa, pada tahap kuis dalam model pembelajaran STAD digunakan media berupa permainan "SEMAI". Media permainan "SEMAI" atau sembilan nilai adalah papan permainan yang berisi sembilan nilai juang yang dilengkapi dengan kartu soal dan kartu tantangan. Melalui perpaduan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI" tersebut, diharapkan siswa dapat bermain sambil belajar sehingga aktivitas dan hasil belajar PKn dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI"?; (2) bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI"? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI".

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Alur PTK yang digunakan merujuk pada alur Kemmis & Mc Taggart (dalam Wibawa, 2016:6.14) yang meliputi: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Tindakan dianggap berhasil apabila indikator keberhasilan telah tercapai. Jika pada siklus I belum tercapai, maka dilakukan perencanaan lebih lanjut untuk pelaksanaan siklus II yaitu dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain: membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI", membuat media permainan "SEMAI" yang terdiri dari: papan permainan, kartu soal, dan kartu tantangan. Selain

itu guru juga menyiapkan perangkat penilaian berupa tes tertulis dan lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa.

Tahap tindakan dan observasi dilaksanakan secara bersamaan. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah tersusun di dalam RPP. Untuk observasi, guru menunjuk teman sejawat guna melakukan pengamatan tentang aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Terakhir yaitu pada tahap refleksi, guru bersama observer melakukan analisis hasil penelitian. Jika hasil penelitian belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilakukan perencanaan untuk siklus II.

Penelitian ini dilakukan di SDN Mangunharjo 02 Kecamatan Subah, Kabupaten Batang pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dengan subjek penelitian kelas VI yang berjumlah 10 orang siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI".

Data yang diambil dan dianalisis dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data tentang aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI" yang diambil menggunakan lembar observasi. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil belajar PKn siswa yang diambil menggunakan tes tertulis berjumlah 10 soal. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik: observasi, tes, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menurut alur Miles dan Huberman (2009:15-21) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data nilai aktivitas belajar siswa dianalisis dengan menghitung persentase skor perolehan dibagi dengan skor maksimal. Nilai aktivitas belajar tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam kriteria pada tabel dibawah.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

No	Nilai aktivitas (%)	Kriteria
1.	81-100	Sangat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup Baik
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Tidak Baik

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2009:16-21)

Penelitian dikatakan berhasil apabila aktivitas belajar siswa selama penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan "SEMAI" telah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai kriteria baik.

Data hasil belajar siswa dihitung menggunakan skor tes tertulis pada akhir siklus. Siswa dikatakan tuntas apabila skornya mencapai nilai KKM, yaitu ≥ 75 . Sebaliknya jika siswa tidak mencapai KKM, maka siswa tersebut dikatakan belum tuntas. Berdasarkan nilai perolehan siswa tersebut, selanjutnya dihitung ketuntasan belajar klasikal siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02. Perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$TBk = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2012:272)

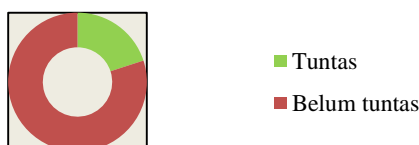
3. Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kecakapan sosial siswa, karena mereka dituntut untuk bekerja dalam kelompok. Salah satu sintaks dalam model pembelajaran STAD yaitu kuis. Media permainan “SEMAI” digunakan pada tahap kuis tersebut. Tujuan dari penggunaan media permainan tersebut adalah agar siswa dapat belajar sambil bermain, mendorong siswa untuk berpikir kritis ketika menjawab kartu soal.

Media permainan “SEMAI” atau singkatan dari sembilan nilai merupakan media khusus untuk mata pelajaran PKn dengan materi memahami nilai juang pada saat proses perumusan Pancasila. Media tersebut terdiri atas papan permainan, kartu soal, dan kartu tantangan. Papan permainan dibuat dari kertas manila yang berisi kolom sembilan nilai misalnya: musyawarah, rela berkorban, cinta tanah air, mengutamakan kepentingan umum, dan sebagainya. Kartu soal dan kartu tantangan terbuat dari kertas manila berwarna yang berukuran 8 x 5 cm. Kartu soal berisi narasi soal, sedangkan kartu tantangan berisi soal yang harus dijawab ketika siswa tidak berhasil menjawab soal pada kartu soal.

Cara bermain dalam permainan “SEMAI” yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 5 siswa. Posisi kelompok saling berhadapan dengan papan permainan berada di tengah. Sebelumnya dilakukan kesepakatan, kelompok mana yang akan main terlebih dahulu. Cara bermainnya yaitu salah satu anggota kelompok mengambil kartu soal, membaca dengan keras soal yang telah diambil. Selanjutnya kartu soal diletakkan pada nilai dalam papan permainan yang sesuai dengan narasi soal disertai alasan mengapa memilih nilai tersebut. Jika salah menjawab, maka diwajibkan menjawab soal pada kartu tantangan.

Pada kondisi awal, dilakukan studi pendahuluan yaitu dengan mengamati proses pembelajaran PKn pada materi memahami nilai juang pada saat proses perumusan Pancasila. Guru melakukan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanpa alat bantu media. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak pasif dan hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru tanpa diberi kesempatan untuk bertanya. Hasil belajar siswa menunjukkan dari jumlah 10 siswa kelas VI, hanya ada 2 siswa (20%) yang tuntas belajar, sedangkan 8 siswa lainnya (80%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal yaitu 58.



Gambar 1. Ketuntasan Belajar Siswa pada Kondisi Awal

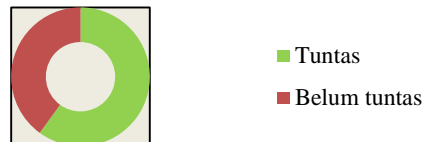
Selanjutnya pada siklus I dan siklus II dilakukan proses pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI”. Langkah pembelajaran tersebut menurut sintaksnya yang telah dimodifikasi yaitu sebagai berikut:

- Presentasi kelas, guru menjelaskan materi nilai juang pada saat proses perumusan Pancasila secara singkat.

- b. Tim, siswa dikelompokkan secara heterogen menjadi dua kelompok untuk membahas kesulitan-kesulitan yang ditemui dalam materi yang dibahas.
- c. Kuis, dilakukan pertandingan antar kelompok menggunakan media permainan “SEMAI”.
- d. Skor Perkembangan Individu, guru mencatat perolehan nilai siswa pada saat bermain kuis.
- e. Penghargaan kelompok, guru memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan perolehan nilainya.

Hasil Penelitian Siklus I

Aktivitas belajar siswa terlihat cukup meningkat pada siklus I, karena guru menerapkan model pembelajaran STAD dibantu dengan media permainan “SEMAI”. Siswa tampak antusias dalam bermain sambil belajar, mereka tidak ragu lagi dalam berpendapat. Data aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi menunjukkan bahwa 8 siswa (80%) mencapai kriteria baik. Sedangkan data hasil belajar siswa, sebanyak 6 siswa (60%) berhasil mencapai KKM (tuntas belajar) dengan rata-rata kelas 77.



Gambar 2. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh kesimpulan bahwa pada siklus I, aktivitas hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Akan tetapi hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan karena jumlah siswa yang tuntas hanya ada 6 siswa (60%). Indikator keberhasilan yang ditetapkan untuk hasil belajar siswa adalah 75% siswa tuntas. Oleh karena itu perlu diadakan perencanaan ulang untuk pelaksanaan siklus II. Pembelajaran pada siklus II tetap menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI” disertai dengan perbaikan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

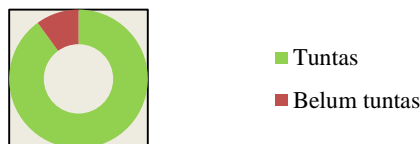
Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I, antara lain: penjelasan yang lebih mendalam tentang cara bermain permainan “SEMAI” dan pembagian kelompok yang lebih adil. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa 9 siswa (90%) telah mencapai kriteria baik. Sedangkan 1 siswa lainnya masuk ke dalam kriteria cukup baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, tampak sebagian besar siswa aktif saling mengeluarkan pendapat masing-masing, mereka aktif berdiskusi dan tampak bersemangat mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 3. Siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok

Data hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Terdapat 9 siswa (90%) yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM yang dipersyaratkan, dengan rata-rata kelas mencapai nilai 85. Ketuntasan klasikal siswa tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



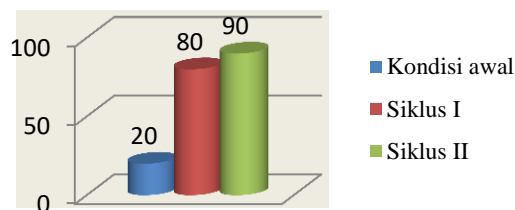
Gambar 4. Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

Setelah dilakukan analisis data aktivitas dan hasil belajar siswa, selanjutnya dilakukan refleksi untuk membahas hasil penelitian pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II, aktivitas dan hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan. Data aktivitas belajar siswa pada siklus II, 90% siswa masuk dalam kriteria baik, indikator keberhasilannya 75% masuk dalam kriteria baik. Sedangkan untuk hasil belajar, siswa yang tuntas telah mencapai 90%, indikator yang ditetapkan untuk hasil belajar yaitu 75% siswa tuntas. Dengan demikian pada siklus II, penelitian dikatakan berhasil.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI” terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02 Kabupaten Batang. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maharani (2014). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VB SDN Batuaji Kabupaten Kediri.

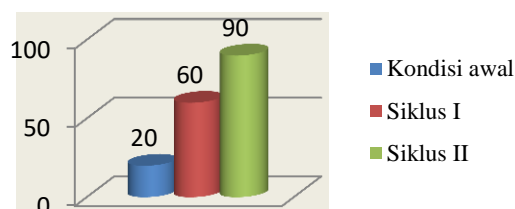
Peningkatan aktivitas belajar melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI” terjadi cukup signifikan. Pada kondisi awal hanya ada 2 siswa (20%) dengan kriteria aktivitas baik. Pada siklus I mengalami peningkatan, ada 8 siswa (80%) dengan kriteria aktivitas baik. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 9 siswa (90%). Peningkatan tersebut tampak pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. pada saat diskusi kelompok, siswa aktif bertanya dan berpendapat. Interaksi antar siswa terlihat cukup tinggi. Selanjutnya pada saat kuis yaitu bermain permainan “SEMAI”, hampir seluruh siswa terlihat bergembira karena dapat bermain sambil belajar. Peningkatan aktivitas belajar siswa disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 5. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa yang meningkat melalui penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI” berdampak pula terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Romadiyah (2014). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VC SDN Tunjungsekar 1 Malang.

Berdasarkan paparan data tentang hasil belajar siswa, pada kondisi awal jumlah siswa yang mencapai KKM atau tuntas hanya 2 siswa (20%), dengan nilai rata-rata kelas 58. Pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan, jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 6 siswa (60%) dengan nilai rata-rata kelas 77. Selanjutnya peningkatan kembali terjadi pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 9 siswa (90%), dengan nilai rata-rata kelas mencapai 85. Indikator keberhasilan yang ditetapkan untuk hasil belajar yaitu 75% siswa tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan klasikal siswa disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 6. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa meningkat sebanding dengan peningkatan aktivitas belajar siswa. Purwanto (2010:42) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Jika selama

proses pembelajaran berlangsung aktivitas belajar siswa tinggi, maka hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Semakin tinggi aktivitas belajar siswa, hasil belajarpun akan menjadi maksimal.

4. Simpulan

- a. Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI” dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02 Kabupaten Batang. Pada kondisi awal terdapat 2 siswa (20%) masuk ke dalam kriteria aktivitas baik. Pada siklus II meningkat menjadi 8 siswa (80%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 9 siswa (90%).
- b. Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media permainan “SEMAI” dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SDN Mangunharjo 02 Kabupaten Batang. Pada kondisi awal jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa (20%) dengan nilai rata-rata kelas 58. Selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 6 siswa (60%), dengan nilai rata-rata kelas 77 dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 9 siswa (90%) dengan nilai rata-rata 85.

5. Daftar Pustaka

- A.M. Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maharani, Y. D. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran STAD untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VB SDN Batuaaji 2 Kabupaten Kediri*. Tesis Tidak Diterbitkan: Malang PPs UM.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan & Akdon. (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Samsuri. (2011). *Pendidikan karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Wibawa, dkk. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Penggunaan Exploding Box Sebagai Media Pengganti Buku

Yuan Fajar Prasiswayani, S.Pd

SD Negeri Jatisari
yuanfajar16@yahoo.co.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi membuat buku teks menjadi suatu benda yang tidak menarik bagi kalangan peserta didik untuk dibaca. Kegiatan membaca yang semula hanya mengandalkan perantara kertas mulai berubah seiring perkembangan zaman. Perlu suatu terobosan dari guru supaya peserta didik tetap senang untuk membaca materi pelajaran dengan suatu objek yang menarik dan futuristik. Sehingga manfaat dari kegiatan membaca masih dapat dirasakan oleh peserta didik. Tujuan *Best Practice* ini adalah meningkatkan budaya gemar membacadengan menerapkan media baca *exploding box* pada siswa kelas VI B SDN Jatisari Kota Semarang. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan budaya gemar membaca adalah mengubah cara membaca materi pelajaran yang semula dengan buku teks kemudian diganti dengan menggunakan media baca *exploding box*. Suatu benda berbentuk kubus yang terdiri dari kartu *augmented reality* yang berisi objek timbul berkaitan materi pembelajaran dikemas secara modern, keping DVD berlabel *barcode* yang sudah terhubung dengan video pembelajaran, dan potongan kertas yang dimodifikasi menjadi tampilan 3D berisi ringkasan materi pelajaran. Ketiga objek tersebut berisi materi pelajaran yang berteknologi modern. Penggunaan media baca *exploding box* dilaksanakan saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Dampak dari penerapan kegiatan tersebut adalah meningkatnya prestasi belajar dan para peserta didik menjadi lebih gemar membaca materi pembelajaran.

Kata kunci: Media Augmented Reality; Media Exploring Box; Buku Teks.

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Dengan membaca, kemampuan berfikir dan bernalar seorang manusia akan berkembang. Bahkan terdapat ungkapan yang menyatakan bahwa negara maju adalah negara yang rakyatnya gemar membaca. Akan tetapi yang terjadi saat ini adalah rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Berdasarkan hasil riset pada tahun 2016 dari CCSU dalam kategori negara-negara dengan tingkat budaya membaca yang baik menempatkan Indonesia di urutan 60 dari 61 negara yang diteliti (Metro Tv News, 30 Agustus 2016). Tentunya hal ini merupakan sebuah ironi di dunia pendidikan Indonesia. Maka dari itu tentunya sebuah negara seharusnya memiliki sistem untuk membudayakan gemar membaca. menurut Dalman (2014: 150), dengan adanya suatu budaya baca yang ditimbulkan karena kebiasaan permanen, maka akan membuat seseorang secara langsung maupun tak langsung dapat memengaruhi minat baca semakin tinggi.

Bagi guru SD yang memahami pernyataan tersebut tentu mulai mencoba untuk membuat suatu program yang diharapkan dapat membudayakan minat baca anak.

Karena dengan membudayakan minat membaca diharapkan dapat menjadi langkah awal kesuksesan menuju generasi yang memiliki karakter gemar membaca. Karena menurut Lickona (dalam Megawangi, 2010) disebutkan bahwa dengan mengajarkan dan memberi pengetahuan kepada anak-anak dapat diibaratkan seperti menulis di atas batu yang artinya akan selalu membekas sampai dia berusia tua. Jadi waktu yang tepat untuk membentuk karakter gemar membaca di mulai dari usia anak-anak.

Permasalahan tersebut juga dialami langsung oleh penulis di kelas VI B SDN Jatisari Kota Semarang yang menunjukkan bahwa kesadaran membaca peserta didik sangat kurang. Penulis telah melakukan pemantauan yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bosan dan menganggap membaca buku adalah sesuatu yang tidak menarik dan menganggap bermain game lebih menyenangkan daripada membaca buku, terutama buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Banyaknya lembar buku yang perlu dibaca oleh peserta didik dan pembelajaran IPS yang lebih mengutamakan hafalan daripada memahami isi dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Untuk mematangkan konsep tersebut maka diperlukan indikator keberhasilan mengenai sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini (Kemendikbud, 2013:5).

Hampir semua mata pelajaran di sekolah dasar menuntut kegiatan membaca buku. Oleh karena itu berhasil ataupun gagalnya prestasi siswa salah satunya dipengaruhi aktivitas membacanya. Fakta yang berhasil dihimpun dari hasil evaluasi pembelajaran berupa ulangan harian IPS pada peserta didik kelas VI B SD Negeri Jatisari Kota Semarang semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 yang lebih tepatnya pada kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam sekaligus keadaan sosial di negara-negara tetangga dalam hal ini negara Asia Tenggara didapatkan bahwa dari 33 peserta didik. Nilai rata-rata kelas adalah 64,1. Sebanyak 18 siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal IPS atau apabila dipersentase sebesar 54,5 %. Sedangkan sisanya sebanyak 15 siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan dan apabila dipersentase sebesar 45,5 %. Dari data tersebut juga diketahui bahwa nilai tertinggi yang mampu diperoleh adalah 88 sedangkan nilai terendah yaitu 42. Suatu hasil nilai klasikal yang sangat ironis karena lebih dari 50 % peserta didik dalam satu kelas tidak mencapai KKM yang diinginkan yaitu di angka 70.

Penulis berusaha membuat alternatif tindakan agar peserta didik termotivasi untuk gemar membaca buku dan orang tua peserta didik juga berperan untuk ikut berusaha membangun budaya gemar membaca di lingkungan rumah. Adapun *best practice* yang dilakukan penulis untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan menerapkan media baca *exploding box* sebagai media pengganti buku. Sebuah media baca inovatif yang praktis, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah hasil atau dampak dari media baca *exploding box* pada siswa kelas VI B SDN Jatisari Kota Semarang semester 1 tahun pelajaran 2017/2018?

C. Tujuan

Tujuan umum dari penulisan ini yaitu untuk meningkatkan budaya gemar membaca pada siswa kelas VI B SDN Jatisari Kota Semarang. Tujuan khusus dari penulisan ini yaitu mendeskripsikan perubahan aktivitas siswa dengan menerapkan media baca *exploding box* pada siswa kelas VI B SDN Jatisari Kota Semarang semester 1 tahun pelajaran 2017/2018.

2. KAJIAN TEORI

A. Membaca

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar tentu tidak dapat dipisahkan dari kegiatan membaca buku. Membaca buku merupakan kegiatan yang sangat penting bagi generasi saat ini yang masih haus akan pengetahuan. Semakin banyak bacaan yang dibaca, maka semakin banyak pula ilmu dan informasi penting yang didapat. Membaca dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk menemukan informasi dari suatu teks yang berbentuk rangkaian huruf kemudian menggabungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sehingga akan terbentuk suatu pengetahuan yang baru (Gumono, 2014:201). Pengertian membaca juga dapat dijelaskan sebagai suatu kegiatan memetik makna dari suatu deretan kata secara tersurat maupun tersirat (Somadoyo, 2011:6).

Tujuan dari kegiatan membaca tidak serta merta hanya untuk mengucapkan huruf ataupun lambang bahasa. Akan tetapi untuk mendapatkan suatu informasi dan memahami informasi tersebut sehingga bermanfaat untuk pembaca. Karena dengan kegiatan membaca. Seseorang dapat menemukan hakikat berinteraksi antara perasaan dan pikiran, memperoleh ilmu pengetahuan, dan dapat bersantai saat memiliki waktu luang (Somadoyo, 2011:3). Seorang pelajar harus dapat memahami tujuan dari membaca buku agar termotivasi untuk belajar dengan giat. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan secara sadar untuk menemukan suatu informasi, pengetahuan, dan menggali pesan tertulis melalui indera penglihatan dengan mengamati bentuk simbol atau lambang bahasa pada suatu bacaan.

B. Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran. Media dalam kegiatan belajar mengajar lebih cenderung dikonotasikan sebagai sebuah alat grafis atau elektronis yang memiliki cara kerja mengambil, memproses, dan menyampaikan kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal (Sundayana, 2013:4). Selain itu media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa menyampaikan isi pesan dari sumber yang disusun secara sistematis dan terencana sehingga dapat menciptakan situasi lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif (Munadi, 2012:8).

Media pembelajaran yang baik mampu memfasilitasi peserta didik untuk bisa mengembangkan bakat, minat, dan kemampuannya untuk belajar suatu hal. Media yang bisa mengaktifkan semua panca inderanya, memfasilitasi ketrampilan guru dengan aktivitas peserta didik, dan membuat pengalaman belajar menjadi bermakna. Pemilihan media pembelajaran tiga dimensi dapat memberikan gambaran nyata

kepada peserta didik akan mudahnya memahami materi pelajaran IPS karena penyajiannya dapat berbentuk sesuai aslinya. Media 3D adalah sebuah media yang bentuknya bisa diperhatikan dari berbagai arah dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi (Ashar Ryandra, 2012: 47). Selain itu media 3D bisa dijelaskan sebagai sebuah kelompok media tanpa proyeksi dan ditampilkan secara visual tiga dimensi yang dapat berbentuk sebagai model asli baik hidup, mati, dan tiruan seperti kenyataannya (Sudjana, 2011: 101).

Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran 3D memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kelebihannya yaitu pesan yang disampaikan lebih mudah, sajiannya lebih praktis dan terlihat konkret atau jelas. Selain itu cara pembuatannya tidak butuh keahlian yang khusus. Kemudian bahan yang dimanfaatkan mudah dicari dan terjangkau. Sedangkan kekurangannya ialah subjek sasaran peserta didik kuantitasnya kecil dan penyimpanannya memerlukan tempat yang luas (Daryanto, 2013: 29).

AR adalah suatu teknologi yang menggabungkan model virtual dua dimensi dengan tiga dimensi yang dicitrakan ke tampilan nyata dengan bantuan gawai maupun komputer secara *real time* (Andriyadi, 2011:3). Teknologi AR dapat diaplikasikan ke dunia pendidikan dengan cara menampilkan objek pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat merasakan objek yang diproyeksikan dalam bentuk maya tetapi seakan-akan wujudnya nyata di depan hadapan mereka. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dibentuk sedemikian rupa untuk memudahkan guru menyampaikan informasi atau ide sehingga para peserta didik tidak mengalami kesulitan menyerap materi pelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Strategi dengan menggunakan media baca *exploding box* dilakukan karena berdasarkan beberapa alasan, diantaranya sebagai berikut:

1) Rendahnya minat membaca

Kondisi peserta didik yang menganggap membaca buku adalah kegiatan membosankan, ribet, dan memakan waktu yang lama untuk membaca materi di dalam sebuah buku menjadi suatu kendala bagi guru untuk mengajak dan membudayakan kegiatan gemar membaca. Kecenderungan peserta didik melihat sisi kebermanfaatan membaca buku menjadi kurang karena minimnya dorongan motivasi dari orang-orang disekelilingnya. Sepatutnya lingkungan peserta didik terus memotivasi agar peserta didik semakin berminat untuk membaca. Hal ini sesuai dengan pendapat Dalman (2014:141) bahwa minat membaca adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh ketekunan untuk menemukan makna dari suatu tulisan dan mendapatkan informasi untuk menambah intelektualitasnya lalu mampu merangsang ide-ide dari dalam dirinya.

2) Media buku yang kurang menarik

Bentuk fisik buku teks atau buku paket yang kurang menarik dan terlihat tebal terkesan menjadi barang yang kurang mendapat apresiasi di kalangan peserta didik. Padahal untuk meningkatkan minat membaca kepada peserta didik harus dikenalkan dengan objek tertentu. Sesuai dengan pendapat Ahmad Sutanto yang

menyatakan bahwa untuk membuat seseorang berminat terhadap suatu hal maka yang harus dilakukan adalah membuat dirinya senang dan merasa ada kepentingan tertentu dari objek yang diamati. Selain itu penggunaan buku teks masih menjadi satu-satunya acuan oleh pengajar untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Farida Rahim (2008:85) yang menyatakan bahwa pada praktiknya guru masih sering menggunakan buku teks sebagai bahan ajar satu-satunya di kelas. Oleh karenanya mulai saat ini penggunaan gawai harus dioptimalkan sebagai sarana pengganti buku.

3) Siswa yang lebih senang dengan gawai

Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang secara pesat. Perubahan paradigma sumber belajar peserta didik juga berbeda. Kegiatan membaca yang semula hanya mengandalkan perantara kertas. Tetapi saat ini dapat dengan mudah menggunakan gawai. Penggunaan gawai juga sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat. Khususnya anak-anak. Oleh karena itu guru harus dapat membuat alternatif cara membuat peserta didik gemar membaca materi pelajaran dengan media gawai. Hal tersebut didukung dari pendapat Dewi Salma (2013:18) yang mendukung penggunaan gawai sebagai alat menyampaikan materi pelajaran karena mudah dimengerti dan dipahami.

B. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Media baca *exploding box* dibuat untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas VI B SDN Jatisari. Sebuah media yang menggabungkan seni melipat kertas dengan teknologi futuristik yang mengandalkan gawai yang berbasis teknologi AR. Mekanisme penerapan media baca *exploding box* melalui beberapa tahapan kerja. Setiap tahapan memiliki cara kerja tersendiri dan memiliki tujuan pembelajaran masing-masing. Media baca *exploding box* sebenarnya hanya mengandalkan sebuah kotak kubus yang mirip kado ulang tahun, akan tetapi yang membuat berbeda dengan media baca lainnya adalah di dalam kotak kubus terdapat kumpulan-kumpulan teknologi futuristik yang dipadukan dengan materi pelajaran kenampakan alam, sosial, identitas, tempat wisata, dan hal menarik di negara-negara kawasan Asia Tenggara yang telah dimodifikasi sebagai bagus dan semenarik mungkin.

Media ini memiliki tujuan untuk mengubah paradigma belajar peserta didik yang tidak suka membaca kemudian menjadi gemar membaca. Solusi yang ditawarkan sangat menarik, yaitu dengan cara mengubah tampilan isi buku yang penuh dengan tulisan yang menjemukan kemudian diubah menjadi gambar-gambar menarik yang merupakan simbol keterwakilan dari tulisan. Di dalam kotak terdapat kumpulan materi berupa identitas negara, kenampakan alam, sosial, ekonomi, budaya, pariwisata, dan permainan mengisi teka-teki silang yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini materi negara Asia Tenggara.

Peserta didik akan dibuat penasaran dengan tampilan luar kotak berbentuk kubus. Kemudian setelah dibuka maka akan terlihat gambardan tulisan yang didesain menarik agar peserta didik antusias mencermati dan mengamati *content* pelajaran yang disampaikan di dalam kotak. Peserta didik akan lebih mudah untuk menemukan, mencatat materi penting dan mengerjakan lembar kerja siswa yang berbentuk teka-teki silang di *exploring box*.



Gambar 1. Kegiatan penggunaan media *exploding box*

Di dalam *exploring box* terdapat media berupa DVD yang telah dilengkapi *barcode*. Pada media DVD *Barcode*, proses kegiatan memindai *barcode* yang tertempel di keping DVD bisa memanfaatkan gawai. Setelah *barcode* berhasil dipindai secara otomatis langsung terhubung ke *channel* YouTube yang berisi video pembelajaran tentang materi dan soal uraian negara di Asia Tenggara. Implementasi ide dasarnya untuk mengenalkan kepada siswa bahwa teknologi saat ini bisa dimanfaatkan untuk belajar secara menyenangkan. Tidak hanya untuk bermain saja. Selain itu dengan menggunakan DVD *Barcode* ketrampilan siswa dalam menggunakan piranti era digital semakin meningkat dan lebih bijak menggunakannya.



Gambar 2. Kegiatan menggunakan DVD *barcode*

Sedangkan bagi sebagian peserta didik yang tidak memiliki gawai. Mereka dapat memanfaatkan komputer atau laptop yang dimiliki sekolah untuk memutar video pembelajaran melalui keping DVD. Video yang ditampilkan sangat menarik dan dilengkapi dengan materi pelajaran negara di Asia Tenggara. Penggunaannya yang fleksibel dan bisa dilakukan tanpa menggunakan jaringan internet dapat memudahkan siswa.

Pemanfaatan teknologi AR masih jarang dimanfaatkan oleh guru SD. Padahal fitur yang digunakan sebenarnya mudah dibuat dan disampaikan. Dalam media baca *exploding box*, teknologi AR didesain sebagai sebuah kartu informasi. Pada bagian muka akan tampak kode marker dan bagian belakang terdapat informasi yang mewakili objek AR yang dimunculkan. Kartu AR ini menjadi satu kesatuan dengan media *exploring box*. Peserta didik dapat mengambilnya di salah satu bagian sisi *exploring box* dengan nama “Tahukah Kamu?”.

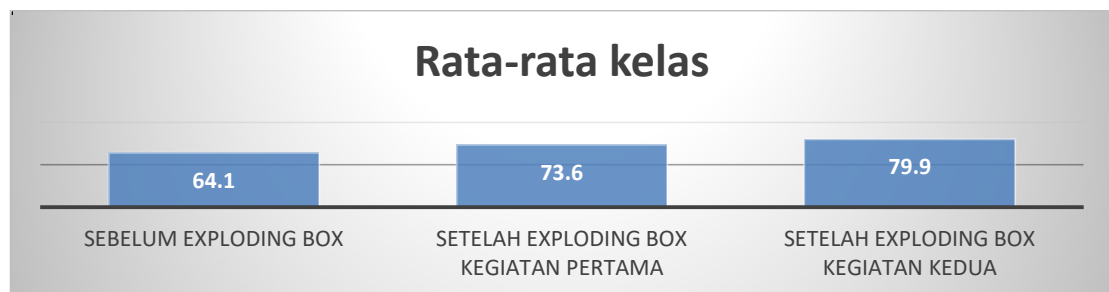


Gambar 3. Penggunaan media animasi AR

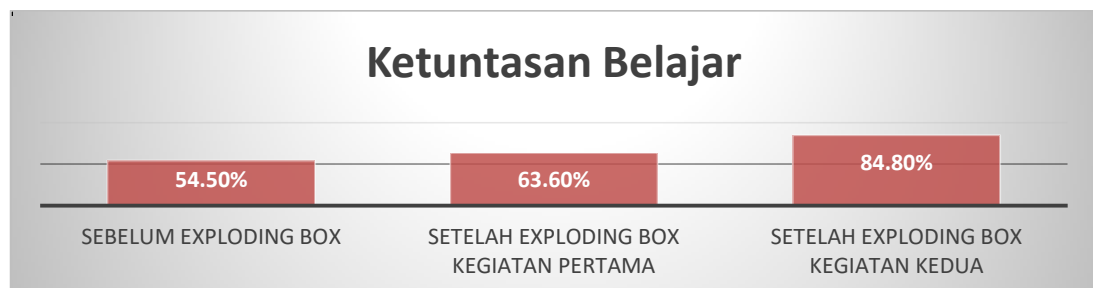
Ilustrasi objek yang berwujud nyata dikemas dalam teknologi AR akan membuat kegiatan membaca lebih bermakna. Cara kerjanya sangat mudah. Peserta didik hanya meng-*capture* kode unik yang terdapat di bagian muka kartu informasi dengan menggunakan gawai. Setelah itu akan muncul objek citra 3D yang bisa dilihat dari depan, belakang, kanan, kiri, dan atas. Tiap negara di Asia Tenggara memiliki objek khas tersendiri. Media ini bersifat kontekstual yang mudah dipahami peserta didik.

C. Hasil yang Dicapai

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media baca *exploding box* didapatkan dampak instruksional dan nurturant dalam meningkatkan prestasi dari sebelum sampai sesudah menggunakan media baca *exploding box*, berikut adalah data yang menggambarkan hasil rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mengalami ketuntasan hasil belajar berdasarkan KKM kelas VIB SDN Jatisari mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial negara-negara tetangga.



Gambar 4. Peningkatan rata-rata kelas



Gambar 5. Peningkatan ketuntasan belajar

Berdasarkan data kegiatan pertama mengenai hasil belajar siswa, diperoleh data sebagai berikut: nilai rata-rata kelas diperoleh nilai 73,6. Hasil belajar IPS diperoleh data tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 13. Selain itu jumlah siswa tuntas dan

yang tidak tuntas adalah 63,6% dengan 36,4%. Perolehan ketuntasan klasikal ini masih belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditargetkan yaitu di angka 80 % atau masih selisih 12 % untuk mencapainya. Refleksi kegiatan pertama menggunakan media *exploding box* memiliki banyak permasalahan yang perlu segera diatasi, diantaranya adalah berdasarkan data, terdapat 12 siswa yang belum tuntas KKM. Tentunya hal ini perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil di kegiatan berikutnya menjadi baik.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran pertemuan didapat hasil nilai rata-rata kelas naik menjadi 79,9 dari yang sebelumnya hanya 73,6. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan hasil belajar menjadi 28 siswa (84,8%) dan hanya 5 siswa yang belum mencapai KKM (15,2%). Dengan rata-rata tersebut, maka bisa diambil kesimpulan bahwa target indikator ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai, karena telah melebihi 80%. Sementara itu nilai tertinggi yang didapat pada kegiatan kedua ini adalah 96 dan nilai terendah 40. Kesimpulan yang dapat diambil adalah Indikator keberhasilan telah tercapai. Hal ini dijelaskan dengan data bahwa lebih dari 80% jumlah siswa di kelas VIB SDN Jatisari pada pelajaran IPS mengalami ketuntasan belajar, jumlah persentasenya sebesar 84,8%.

Menurut data yang telah disampaikan. Bisa dilihat bahwa terjadi kenaikan ketuntasan hasil belajar yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa media baca *exploding box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan ini sesuai dengan yang disebutkan dalam BSNP (2006:12) bahwasannya kriteria ketuntasan ideal yang harus dicapai adalah lebih dari 75%. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar telah tercapai.

Selain dampak instruksional seperti yang telah dijelaskan berdasarkan data hasil belajar siswa. Penggunaan media baca *exploding box* juga memunculkan dampak pengiring yang memiliki porsi yang tidak kalah penting. Para peserta didik menjadi lebih gemar membaca materi pembelajaran. Dampak positif dari guru adalah menjadi lebih bersemangat untuk terus berupaya semaksimal mungkin membuat peserta didik lebih senang belajar dan mereka gemar membaca. Selain itu juga memotivasi diri untuk membuat media baca yang lebih bagus, inovatif dan bisa diterima dengan mudah oleh peserta didik.

D. Kendala-kendala yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan kegiatan membaca dengan menggunakan media baca *exploding box* terdapat beberapa kendala, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bahan yang digunakan untuk membuat *exploding box* merupakan bahan dari kertas yang tidak terpakai dan mudah berubah bentuk.
- 2) Beberapa peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media baca *exploding box* dengan baik. Terlihat dari sikap yang masih suka berebut media baca *exploding box*. Sehingga ada beberapa peserta didik yang belum memanfaatkan media baca *exploding box* dengan maksimal
- 3) Waktu yang terbatas dari guru untuk memberikan pendampingan kepada peserta didik. Karena banyaknya peserta didik yang diampu membuat tidak meratanya perhatian untuk menjelaskan lebih lanjut *content* dari media baca *exploding box*.

E. Faktor-faktor Pendukung

Dalam kegiatan penerapan media baca *exploding box* dapat dilaksanakan dengan baik karena terdapat beberapa faktor, diantaranya:

- 1) Bahan yang digunakan untuk membuat *exploding box* sangat mudah dicari. Karena memanfaatkan barang-barang daur ulang.

- 2) Media baca *exploding box* mudah untuk dibuat dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk menghasilkan beberapa *exploding box*.
- 3) Pihak-pihak sekolah meliputi guru dan karyawan SDN Jatisari turut mendukung dan mengapresiasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media baca *exploding box*.

F. Alternatif Pengembangan

Penggunaan *Exploding Box* dapat berpotensi untuk diaplikasikan lebih lanjut ke semua mata pelajaran yang diajarkan dan dapat diproduksi untuk jenjang pendidikan TK/RA, SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA. Sehingga semua jenjang pendidikan dapat memanfaatkan penggunaan *Exploding Box* sebagai media pengganti buku pelajaran.

4) SIMPULAN

A. Simpulan

Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa penerapan media baca *exploding box* memberikan dampak instruksional dan nurturant terhadap peserta didik. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VI B SDN Jatisari Kota Semarang semester 1 tahun pelajaran 2017/2018. Dampak pengiring yang terlihat adalah para peserta didik menjadi lebih gemar membaca materi pembelajaran.

B. Rekomendasi

Rumusan rekomendasi yang bisa diimplikasikan ke tindak lanjut kegiatan berikutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru yang akan menerapkan penggunaan media baca *exploding box* agar mempersiapkan media dengan rinci dan komplet supaya peserta didik lebih paham dan tidak menanyakan kembali isi materi yang terdapat di media.
- 2) Pembuatan media *exploring box* sebaiknya menggunakan bahan yang tidak mudah rusak atau sobek supaya media menjadi lebih tahan lama.
- 3) Peserta didik harus lebih berhati-hati dalam menggunakan media *exploding box* dan tidak berebut menggunakannya pada waktu kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, Anggi. (2011). *Augmented reality with ARToolkit*. Lampung: AR Team.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : DEPDIKNAS.
- Dalman. (2014). *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumono. (2014). *Profil Kemampuan Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar di Provinsi Bengkulu*. Bengkulu: Lentera Pendidikan
- Kemendikbud. (2013). *Panduan Penilaian di SD*. Jakarta: KEMDIKBUD.

- Megawangi, Ratna. (2010). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Indonesia Heritage Fundation.
- Metro TV News. (2016). *Indonesia peringkat dua terbawah dalam survei terkait minat baca.*, <http://m.metrotvnews.com/internasional/dunia/Wb7Ordab-indonesia-peringkat-dua-terbawah-dalam-survei-terkait-minat-baca>, diunduh di Semarang, 15 September 2018.
- Munadi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahim, Farida. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Salma, Dewi. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Somadoyo. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.



**MEWUJUDKAN GENERASI BERKARAKTER
SMP 1 DAWE KUDUS
MELALUI IMPLEMENTASI PPK**

*Makalah Best Practice
Diajukan pada Seminar Nasional Guru Dikdas
Tahun 2018*

Oleh:

ETI SUNARSIH
SMP 1 DAWE KUDUS – JAWA TENGAH
etisunarsih22@gmail.com

PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP 1 DAWE

*Jl. Colo Km.11, Desa LAU, Kecamatan DAWE, Kabupaten KUDUS
Kode Pos 59353 Telp. (0291)420023*

**BIODATA PESERTA
SEMINAR NASIONAL
GURU PENDIDIKAN DASAR TAHUN 2018**

1. Nama Lengkap : Eti Sunarsih, S.Pd
2. Tempat/Tanggal Lahir : Kudus, 22 Januari 1976
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. NIP : 19760122 200312 2 005
5. NUPTK : 4454754655300052
6. Jabatan Fungsional : Guru Madya
7. Pangkat/Golongan : Pembina/IVa
8. Nama Sekolah : SMP 1 Dawe Kudus
9. Alamat Sekolah : Jl. Colo Km. 11, Lau, Dawe, Kudus
10. Alamat Rumah : Megawon RT 02 RW 04 Kudus
11. Nomor Telepon/HP : 085801383836
12. Alamat pos-el (e-mail) : etisunarsih22@gmail.com
13. Pendidikan Terakhir
 - a. Perguruan Tinggi/Th masuk : IKIP Negeri Semarang/1994
 - b. Fakultas/Jurusan/Prodi : FPMIPA/Pendidikan Matematika
 - c. Tahun Kelulusan : 1998
14. Mata Pelajaran yang diampu : Matematika
15. Pengalaman Mengajar : 20 tahun
16. Prestasi/Penghargaan yang pernah diraih:



No.	Nama Penghargaan	Tahun	Tingkat
1.	Finalis Lomba Karya Tulis Peningkatan IMTAQ Siswa bagi Guru SD/SMP/SMA/SMK/SLB	2005	Nasional
2.	10 Besar Lomba Inovasi Pembelajaran Guru SMP	2006	Prop. Jateng
3.	10 Besar Lomba Penulisan Artikel “Membudayakan Menulis di Kalangan Guru”	2009	Prop. Jateng
4.	Peringkat II Guru Pemandu MGMP Matematika SMP	2011	Kab. Kudus
5.	Juara I Lomba Karya Tulis Ilmiah Bid.Pendidikan	2011	Nasional
6.	Finalis Olimpiade Sains Nasional Guru (OSNG) Matematika SMP	2015	Prop. Jateng
7.	Peserta Simposium Guru dan Tenaga Kependidikan	2015	Nasional
8.	Juara I Lomba Guru Berprestasi SMP Kab. Kudus	2016	Kab. Kudus
9.	Finalis Lomba Guru Berprestasi SMP Prop. Jateng	2016	Prop. Jateng
10.	Peringkat I Instruktur Nasional Guru Pembelajar Matematika SMP	2016	Kab. Kudus
11.	Instruktur/Mentor Moda Daring Guru Pembelajar Matematika SMP Kab. Bandung	2016	Nasional
12.	Peserta Seminar Nasional Guru Dikdas Berprestasi	2017	Nasional
13.	Finalis Olimpiade Sains Nasional Guru (OSNG) Matematika SMP	2017	Prop. Jawa Tengah
14.	Master Teacher/Guru Inti di Teacher Learning Center (TLC) Kab. Kudus	2017	Kab.Kudus
15.	Finalis Lomba Inovasi Pembelajaran Guru SMP	2017	Nasional

ABSTRAK

Permasalahan pada makalah ini adalah ‘Bagaimanakan implementasi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) di SMP 1 Dawe Kudus untuk mewujudkan generasi yang berkarakter?’. Tujuan penulisan untuk menjelaskan implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus sehingga mewujudkan generasi yang berkarakter. Adapun metode pada makalah ini adalah *best practice* (pengalaman terbaik). Penulis adalah wakil kepala sekolah urusan kurikulum, sehingga perlu menjelaskan *best practice* (pengalaman terbaik) tentang implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus sebagai bahan masukan dan berbagi pengalaman yang bermanfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia.

“**Berkarakter**” merupakan kata pertama yang tertulis pada visi SMP 1 Dawe Kudus. Hal ini menunjukkan bahwa berkarakter merupakan hal utama yang diimplementasikan pada siswa, guru, tenaga kependidikan, dan seluruh warga SMP 1 Dawe Kudus. Adapun implementasi nilai-nilai utama PPK yang meliputi religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas di SMP 1 Dawe Kudus melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga, serta dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus antara lain Budaya 4S (Salam, Senyum, Sapa, Santun) setiap hari di gerbang sekolah, upacara bendera dan hari besar nasional, literasi 15 menit sebelum pembelajaran, pembacaan Asmaul Husna setiap hari sebelum pembelajaran, menyanyikan lagu Indonesia Raya di dalam kelas setiap hari sebelum pembelajaran, Rabu Inggil (pembiasaan berbahasa Jawa yang halus/*krama inggil* setiap hari rabu), Jum’at Religi (BTA dan SBA setiap hari jum’at selama 1 jam pelajaran), Sabtu Bersih dan Sehat (senam, aerobik, kebersihan setiap sabtu di jam pertama), peringatan HUT RI dan hari besar nasional lainnya, peringatan hari besar keagamaan, penggalangan dana bantuan korban bencana (termasuk dana PMI), pelibatan orang tua dan masyarakat di sekolah, dan sebagainya.

Dari hasil *best practice* (pengalaman terbaik) tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus dapat mewujudkan generasi berkarakter.

Kata Kunci: *Generasi, Berkarakter, Implementasi PPK.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas berkah dan hidayah-Nya, penulis berhasil menyusun makalah Seminar Nasional bagi guru dikdas tahun 2018 yang berjudul: “MEWUJUDKAN GENERASI BERKARAKTER SMP 1 DAWE KUDUS MELALUI IMPLEMENTASI PPK”.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Suamiku “Sukandar, S.Pd, M.Pd” dan anak-anakku “Etika Amar Nazlil Ardli dan Etika Asyam Hibatul Wafi” yang memberi motivasi dan semangat.
2. Kepala SMP 1 Dawe Kudus yaitu Bapak Aksis Dermawan, S.Pd yang memberi dukungan, menyediakan fasilitas dan izin mengikuti Seminar Nasional.
3. Teman-teman guru dan staf Tata Usaha SMP 1 Dawe Kudus yang telah memberibantuan dan dukungan.
4. Seluruh siswa SMP 1 Dawe Kudus.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan makalah ini.

Adanya keterbatasan kemampuan manusia serta fasilitas yang tersedia, penulis menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka hati terhadap kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan selanjutnya.

Semoga makalah ini dapat memberikan manfaat serta menjadi sumbangan pemikiran yang berarti bagi dunia pendidikan dan kehidupan manusia.

Kudus, September 2018

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kebijakan pendidikan yang tujuan utamanya adalah untuk mengimplementasikan Nawacita Presiden RI (Bapak Joko Widodo) dan Wakil Presiden RI (Bapak Jusuf Kalla) dalam sistem pendidikan nasional. Kebijakan PPK ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik.

PPK hadir untuk menyiapkan generasi emas 2045 yang memiliki kecakapan abad 21. PPK berperan dalam pembentukan generasi muda yang tangguh, cerdas, dan berkarakter dengan menempatkan kembali karakter sebagai ruh pendidikan di Indonesia berdampingan dengan intelektualitas.

Sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM), PPK menguatkan lima nilai utama karakter pada peserta didik pendidikan dasar, diantaranya: Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas. Karakter yang kuat membentuk individu menjadi pelaku perubahan bagi diri sendiri dan masyarakat sekitar. Lima nilai utama karakter itulah yang ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat.

PPK adalah program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etika dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik) sesuai dengan falsafah Pancasila.

Kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat menjadi kunci penerapan PPK. Penerapan PPK merupakan program prioritas pendidikan dan kebudayaan. Gerakan PPK berfokus pada struktur yang sudah ada dalam sistem pendidikan nasional, yaitu: program, kurikulum, dan kegiatan yang berbasis kelas, budaya sekolah dan masyarakat.

PPK lahir karena kesadaran akan tantangan ke depan yang semakin kompleks dan tidak pasti, namun sekaligus melihat ada banyak harapan bagi masa depan bangsa. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian, berupa individu-individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan. Memahami latar belakang, urgensi, dan konsep dasarnya, maka PPK menjadi sangat penting bagi kepala sekolah agar dapat menerapkannya sesuai dengan konteks pendidikan di daerah masing-masing.

SMP 1 Dawe Kudus yang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal, juga sangat penting menerapkan PPK agar terwujud generasi SMP 1 Dawe Kudus yang berkarakter. Alasan pertama, lokasi SMP 1 Dawe Kudus yang terletak di bawah kaki Gunung Muria (terdapat makam Sunan Muria dan wisata religi) dan dilingkupi oleh banyak sekali Madrasah Tsanawiyah (MTs) maka sangat perlu mengimplementasikan PPK sehingga mampu mewujudkan generasi yang berkarakter dan memiliki daya saing. Alasan kedua, SMP 1 Dawe yang juga terletak di pedesaan dan jauh dari pusat kota (terletak di kecamatan bagian paling utara Kabupaten Kudus) mengakibatkan sudut pandang masyarakat yang masih rendah akan arti pentingnya pendidikan. Alasan ketiga, kurangnya perhatian dari

orang tua juga merupakan salah satu hal yang mendukung rendahnya minat belajar dan perilaku yang kurang sopan, serta kurang baik pada peserta didik.

Penulis adalah wakil kepala sekolah urusan kurikulum, sehingga perlu menjelaskan *best practice* (pengalaman terbaik) tentang implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus sebagai bahan masukan dan berbagi pengalaman yang bermanfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari uraian sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan dalam makalah ini yaitu: “Bagaimanakah implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus untuk mewujudkan generasi yang berkarakter?”

C. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk menjelaskan implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus sehingga mewujudkan generasi yang berkarakter.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pendidikan Karakter

Amanah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Penguatan pendidikan moral (*moral education*) atau pendidikan karakter (*character education*) dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang melanda di negara kita. Krisis tersebut antara lain berupa meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan perusakan milik orang lain sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas, oleh karena itu betapa pentingnya pendidikan karakter.

Thomas Lickona (dalam materi MPLS, 2018) mengemukakan bahwa karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral felling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan.

Pada materi MPLS (2018) disebutkan beberapa pengertian pendidikan karakter menurut beberapa ahli, yaitu:

1. Pendidikan Karakter Menurut Thomas Lickona

Secara sederhana pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Thomas Lickona menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Dengan demikian pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Tanpa ketiga aspek ini maka pendidikan karakter tidak akan efektif.

2. Pendidikan Karakter Menurut Suyanto

Suyanto mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara.

3. Pendidikan Karakter Menurut Kertajaya

Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, serta merupakan “mesin” yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu.

Dari pendapat ketiga ahli tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan karakter dapat diartikan sebagai usaha secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah/madrasah untuk membantu pembentukan karakter secara optimal.

Sejalan dengan pendapat Thomas Lickona di atas yaitu pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti, maka Sahala Harahap (2016:16) menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan gerakan penumbuhan budi pekerti yang pada dasarnya setiap peserta didik telah memiliki bibit-bibit nilai positif seperti kejujuran, sopan santun, kebaikan, menolong teman, dan sebagainya agar nilai-nilai positif yang ada dalam peserta didik tersebut tumbuh dengan baik.

Pangesti Wiedarti (2016:55-59) mengemukakan kegiatan gerakan penumbuhan budi pekerti di sekolah melalui pembiasaan-pembiasaan: (1) menumbuhkembangkan nilai-nilai moral dan spiritual, (2) menumbuhkembangkan nilai-nilai, (3) mengembangkan interaksi positif antara peserta didik dengan guru dan orang tua, (4) mengembangkan interaksi positif sesama peserta didik, (5) merawat diri dan

lingkungan sekolah, (6) mengembangkan potensi diri peserta didik secara utuh, (7) pelibatan orang tua dan masyarakat di sekolah.

Sedangkan pada bab I pasal 1 Peraturan Presiden RI nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter disebutkan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

B. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Bab I pasal 3 Peraturan Presiden RI nomor 87 tahun 2017 terdapat 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

Dari 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter tersebut dirangkum menjadi 9 pilar karakter, yaitu: (1) karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, (2) kemandirian dan tanggung jawab, (3) kejujuran/amanah dan diplomatis, (4) hormat dan santun, (5) dermawan, suka tolong menolong, dan gotong royong/kerjasama, (6) percaya diri dan pekerja keras, (7) kepemimpinan dan keadilan, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

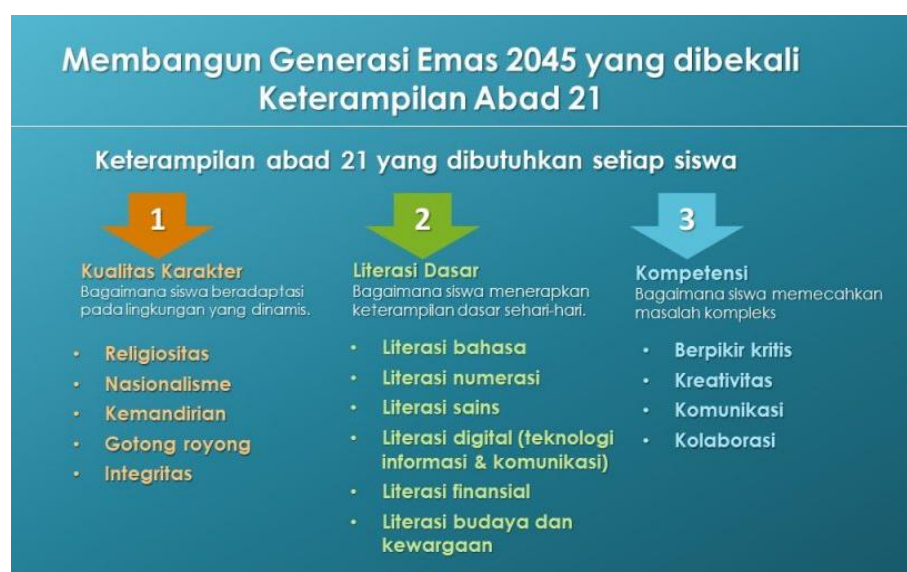
Kemdikbud (2018) menyebutkan bahwa nilai-nilai utama PPK ada 5 yaitu: (1) religius, (2) nasionalis, (3) mandiri, (4) gotong royong, (5) integritas. Nilai-nilai ini ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat. PPK lahir karena kesadaran akan tantangan ke depan yang semakin kompleks dan tidak pasti, namun sekaligus melihat ada banyak harapan bagi masa depan bangsa. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian, berupa individu-individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan.



C. Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter

Di dalam Peraturan Presiden RI nomor 87 tahun 2017 bab I pasal 3 disebutkan tujuan PPK yaitu: (1) membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, (2) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia, (3) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi ekosistem pendidikan.

Kualitas karakter merupakan salah satu aspek untuk membangun Generasi Emas 2045, disertai kemampuan dalam aspek literasi dasar dan kompetensi abad 21.



BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lingkup Implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus

Implementasi nilai-nilai utama PPK yang meliputi religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas di SMP 1 Dawe Kudus melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga, serta dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

PPK di SMP 1 Dawe Kudus meliputi 3 basis yaitu: (1) PPK berbasis kelas, (2) PPK berbasis budaya sekolah, (3) PPK berbasis masyarakat



B. Implementasi PPK Berbasis Kelas di SMP 1 Dawe Kudus

Implementasi PPK Berbasis Kelas di SMP 1 Dawe Kudus, meliputi: (1) penyusunan perangkat pembelajaran, (2) integrasi PPK dalam pengelolaan kelas, (3) integrasi PPK dalam metode pembelajaran, (4) pemanfaatan sumber daya sekolah untuk pembelajaran, (4) pemanfaatan sumber daya di luar sekolah untuk pembelajaran.



C. Implementasi PPK Berbasis Budaya Sekolah di SMP 1 Dawe Kudus

Implementasi PPK Berbasis Budaya di SMP 1 Dawe Kudus, meliputi: (1) Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah, (2) Tata Tertib Sekolah, (3) Program Sekolah (Pembiasaan, Gerakan Literasi Sekolah, Ekstrakurikuler).

Visi SMP 1 Dawe Kudus yaitu “Berkarakter, Berprestasi, Terampil Teknologi, dan Berwawasan Lingkungan. “**Berkarakter**” merupakan kata pertama yang tertulis pada visi SMP 1 Dawe Kudus. Hal ini menunjukkan bahwa berkarakter merupakan hal utama yang diimplementasikan pada siswa, guru, tenaga kependidikan, dan seluruh warga SMP 1 Dawe Kudus. Tata tertib SMP 1 Dawe memuat serangkaian aturan, larangan, dan sanksi yang bertujuan untuk Penguatan Pendidikan Karakter.

Pembiasaan di SMP 1 Dawe dalam rangka Penguatan Pendidikan Karakter antara lain:

1. Budaya 4S (Salam, Senyum, Sapa, Santun) setiap pagi sebelum pembelajaran. Guru berdiri di gerbang sekolah untuk menyambut dan berjabat tangan dengan siswa.
2. Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya di dalam kelas pada saat jam pertama sebelum pembelajaran dimulai untuk menumbuhkan karakter nasionalisme.
3. Upacara hari senin dan upacara hari besar nasional (HUT RI, HUT PGRI, HUT Kartini, Hardiknas, Hari Kesaktian Pancasila, Hari Sumpah Pemuda, dan sebagainya).
4. Peringatan hari besar nasional dan keagamaan.
5. Pembiasaan cuci tangan sebelum dan sesudah makan.
6. Pembiasaan membuang sampah pada tempatnya sesuai dengan jenis sampahnya.
7. Pembiasaan “Rabu Inggil” yaitu pembiasaan menggunakan bahasa Jawa halus/*Krama Inggil* setiap hari rabu.
8. Pembiasaan sholat dhuhur berjamaah pada saat istirahat kedua.
9. Pembiasaan “Sabtu Bersih dan Sehat” yaitu pembiasaan kebersihan (Sabtu I dan II), senam (Sabtu III), dan aerobik (Sabtu terakhir) pada jam pelajaran pertama.
10. Pengumpulan infaq setiap hari Jum’at.
11. Pengumpulan dana bantuan bila ada keluarga dan warga yang sakit, meninggal dunia, musibah, termasuk penggalangan dana untuk Palang Merah Indonesia (PMI).



Gerakan literasi di SMP 1 Dawe dalam rangka Penguatan Pendidikan Karakter meliputi: (1) membaca buku non pelajaran selama 15 menit sebelum memulai pembelajaran jam pertama setiap hari selasa sampai dengan kamis, (2) membaca Asmaul Husna setiap pagi sebelum memulai pembelajaran jam pertama, (3) kegiatan “Jum’at Religi” yaitu kegiatan Baca Tulis Al Qur’an (BTA) dan Seni Baca Tulis Al Qur’an (SBA) setiap hari jum’at selama 1 jam pelajaran, (4) membaca buku di perpustakaan saat istirahat pertama, (5) tersedianya “Pojok Baca” dan Mading kelas di setiap ruang kelas, (6) tersedianya Mading Sekolah, (7) tersedianya ruang baca terbuka.



Ekstrakurikuler di SMP 1 Dawe Kudus yang mengimplementasikan pendidikan karakter meliputi: Pramuka, Komputer, PMR (Palang Merah Remaja), Atletik, Karate, Seni Musik, Seni Tari, Mading/Jurnalistik, KIR (Kelompok Ilmiah Remaja).



D. Implementasi PPK Berbasis Masyarakat di SMP 1 Dawe Kudus

Implementasi PPK berbasis masyarakat di SMP 1 Dawe Kudus antara lain: (1) istigotshah peserta didik bersama orang tua di sekolah, (2) pemanggilan orang tua ke sekolah bagi peserta didik yang bermasalah untuk berdiskusi mencari solusi permasalahan peserta didik, (3) penyuluhan anti narkoba dari POLRES, (4) upacara bendera bersama KORAMIL, (5) upacara bendera dan pembinaan karakter nasionalis bersama pejabat Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Kudus, (6) Imunisasi dan penyuluhan kesehatan dari Puskesmas, (7) Jaksa masuk sekolah, dan sebagainya.



E. Simpulan

Dari hasil *best practice*(pengalaman terbaik) tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui implementasi PPK di SMP 1 Dawe Kudus dapat mewujudkan generasi berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, Sahala. (2016). *Gerakan Penumbuhan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. <http://cerdasberkarater.kemdikbud.go.id>, diunduh di Kudus, 5 September 2018, pukul 13.35 WIB.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Tim MPLS. (2018). *Pendidikan Karakter. Materi Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS)* bagi Siswa SMP/MTs Kabupaten Kudus.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wiedarti, Pangesti. (2016). *Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran *Tahfidz* Alqurandi SMP Negeri 2 Kedungpring Lamongan

Hibatun Wafiroh, S.Pd. Si, M.Pd.

SMP Negeri 2 Kedungpring Lamongan

wafihibat14@gmail.com

Abstrak

Tantangan yang dihadapi guru semakin kompleks. Efek kecanggihan teknologi menggeser tatanan budaya masyarakat, terutama generasi muda. Mental generasi milenial banyak yang rapuh, mudah menyerah, mudah berkata kotor, dan mengikuti trend budaya yang jauh dari karakter bangsa. Sekolah sebagai lembaga pendidikan ikut bertanggung jawab dalam menguatkan karakter anak bangsa dan menghasilkan lulusan-lulusan yang berakhlak mulia. SMP Negeri 2 Kedungpring Lamongan sebagai salah satu lembaga pendidikan, terus berupaya menghadapi tantangan di era digital ini. Oleh karena itu mulai tahun 2017 SMP Negeri 2 Kedungpring mencanangkan diri sebagai Sekolah Berkarakter. Dengan menerapkan 60 persen pendidikan karakter dan 40 persen kurikulum akademik diharapkan dapat menguatkan karakter peserta didik. Diantara program penguatan karakter SMPN 2 Kedungpring adalah kegiatan salam *ta'dhim*, shalat dhuha, shalat dhuhur berjamaah, pembiasaan literasi, dan *tahfidz* Alquran, dalam jadwal keseharian. Pembelajaran *tahfidz* Alquran dilaksanakan rutin tiap hari sesuai jadwal sekolah berkarakter. Dengan pengelompokan kelas serta metode yang bervariasi, pembelajaran *tahfidz* tidak hanya menyentuh aspek religi saja, tetapi juga karakter lainnya. Dalam hal ini penekanannya pada karakter religius, disiplin, mandiri, jujur, dapat bekerjasama, dan percaya diri. Setelah satu setengah tahun berjalan, program ini mendapatkan hasil dan respon yang positif dari berbagai pihak. Namun, tetap perlu peningkatan fasilitas serta kualitas yang lebih baik lagi. Selain itu perlu adanya kerja sama yang baik dari pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat. Tenaga pendidik dan orang tua diharapkan dapat menjadi teladan baik dalam kegiatan *tahfidz* Alquran maupun implementasinya dalam penguatan karakter.

Kata Kunci: Karakter, *tahfidz* Alquran

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam sebuah negara. Pendidikan merupakan hal mutlak yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Dalam Undang-undang Pendidikan Nasional (Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1), dinyatakan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengemabngkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan karakter menjadi isu penting beberapa tahun terakhir. Hal ini berkaitan dengan banyaknya fenomena dekadensi moral yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Budi pekerti yang luhur, religiusitas, kesantunan, yang selalu dijunjung tinggi menjadi budaya bangsa Indonesia seakan menjadi asing dan jarang ditemui. Kondisi ini akan menjadi lebih parah jika pemerintah tidak segera mengupayakan program-program perbaikan.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan bukan tempat menyelesaikan seluruh persoalan bangsa. Namun, sekolah terus berusaha melakukan banyak hal untuk kebaikan bangsa dimasa depan. Kultur sekolah yang baik dan kondusif akan mendukung setiap individu dalam lembaga pendidikan. Pendidikan karakter memerlukan proses berkesinambungan melalui penyadaran, pembiasaan, dan juga keteladanan.

SMP Negeri 2 Kedungpring Lamongan sebagai lembaga pendidikan ikut bertanggung jawab dalam menguatkan karakter anak bangsa dan menghasilkan lulusan-lulusan yang berakhlak mulia. Meskipun lokasi sekolah di pelosok desa, namun efek era digital tetap dirasakan. Oleh karena itu mulai tahun 2017-2018 SMP Negeri 2 Kedungpring mencanangkan diri sebagai Sekolah Berkarakter.

Sekolah karakter bukanlah berorientasi bagaimana supaya anak pandai. Tetapi bagaimana anak memiliki *feeling* dan perilaku yang sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan akademik tersebut. Sekolah berkarakter bukanlah sekolah yang memiliki fasilitas yang serba lengkap dan istimewa. Namun, sekolah berkarakter merupakan sekolah yang mengembangkan seluruh potensi peserta didiknya dan mengajarkan bagaimana cara belajar yang baik. Yang dimaksud dengan cara belajar yang baik di sini yaitu bagaimana peserta didik bisa menikmati dengan perasaan yang nyaman tanpa keterpaksaan, dan melakukan kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Karakter jujur, percaya diri, bisa bekerja sama, dan memiliki integritas merupakan karakter yang harus terus ditumbuhkan dan dipupuk. Untuk menumbuhkan karakter tersebut peserta didik perlu diberi pembelajaran bagaimana mengenali, mengungkapkan, dan mengelola emosi serta bagaimana merespon orang lain secara simpatik. Sekolah berkarakter tidak dapat diwujudkan hanya berdasarkan jadwal pembiasaan yang menjadi formalitas sekolah. Akan tetapi bagaimana mengkondisikan semua aspek dapat mendukung hal tersebut. Bukan hanya bagaimana karakter tersebut dicantumkan dalam sebuah RPP dan silabus, tetapi bagaimana guru dapat memberikan keteladanan.

Sekolah berkarakter menerapkan 60 persen muatan penguatan karakter dan 40 persen akademik. Diantara program penguatan karakter SMP Negeri 2 Kedungpring adalah kegiatan salam *ta'dhim*, shalat dhuha, shalat dhuhur dan asar berjamaah, *tahfidz* Alquran, dan pembiasaan praktik literasi setiap hari. Aktivitas di sekolah setiap hari dimulai pukul 06.30 WIB hingga pukul 15.30 WIB. Namun, banyaknya program penguatan karakter di sekolah ternyata belum bisa menjamin penguatan karakter peserta didik. Bahkan sebagian program terasa sebagai ritual rutinitas dan formalitas belaka.

Pembiasaan karakter yang rutin di sekolah tetap dipengaruhi banyak hal. Menurut Thomas Lickona yang dikutip oleh Muhammad Alwi (2014), ada 10 tanda kemunduran generasi bangsa, yaitu: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, (2) meningkatnya penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk, (3) tingginya pengaruh peer group yang kuat dalam tindak kekerasan, (4) meningkatnya perilaku yang merusak diri, seperti narkoba, seks bebas, dan konsumsi alkohol, (5) kaburnya pedoman moral antara yang baik dan buruk, (6) menurunnya etos kerja, (7) rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, (8) rendahnya rasa tanggung jawab, baik sebagai individu maupun warga negara, (9) membudayanya ketidakjujuran, (10) timbulnya rasa saling curiga dan kebencian di antara sesama.

Kementrian Pendidikan Nasional (2010:3) mendefinisikan karakter sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan, seperti nilai, moral, dan norma yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Sementara itu menurut Zuchdi (2011:28) karakter adalah ciri khas seseorang dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menjadi kebiasaan untuk ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari ketika bermasyarakat.

Hidayatullah (2010:17) menyatakan bahwa karakter adalah kualitas yang menunjukkan kekuatan mental dan moral atau akhlak dan budi pekerti seorang individu yang membedakannya dengan individu lainnya. Sedangkan Wibowo (2012:23) berpendapat bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam ruang lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan landasan seseorang dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menjadikan seseorang tersebut mempunyai ciri khas tersendiri dan membedakan dirinya dengan orang lain.

Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab (Kemdiknas:2010:9-10).

Pendidikan karakter tidak dapat dilakukan secara instan. Perlu proses panjang untuk melatih, membentuk, dan mengelola secara bertahap. Penguatan karakter bangsa menjadi tanggung jawab seluruh komponen bangsa. Pendidikan karakter merupakan upaya yang melibatkan semua pihak. Baik keluarga, sekolah, pemerintah, maupun masyarakat luas. Oleh karena itu semua pihak perlu bersinergi.

Penerimaan peserta didik baru di SMP Negeri 2 Kedungpring murni tanpa tes seleksi. Setiap peserta didik diterima asal memenuhi syarat. Pada awal tahun pelajaran 2016-2017, sudah banyak kasus terjadi. Banyak peserta didik baru yang mengalami *kesurupan*, berkelahi, bahkan sampai ada yang beberapa kali menggigit temannya. Belum lagi beberapa kasus lain seperti merokok, mencuri, membolos, berkata kotor, tidak menghormati guru, dan sebagainya. Kasus-kasus semacam ini terasa paling parah di awal tahun pelajaran tersebut.

Berbagai upaya penguatan karakter terus dilakukan. Mulai dari penerapan kartu kedisiplinan, penanganan BK, *home visit*, dan beberapa pembinaan khusus. Namun, semua memang membutuhkan proses yang tak mudah. Hingga tahun pelajaran 2017-2018, SMP Negeri 2 Kedungpring mencangkan diri sebagai Sekolah Berkarakter sebagai upaya penguatan karakter peserta didik.

Memutuskan menjadi Sekolah Berkarakter berarti harus siap untuk berjuang keras dan meluangkan tenaga dan waktu yang ekstra. Sekolah berkarakter memadukan kurikulum nasional dengan kurikulum muatan karakter yang disesuaikan dengan kondisi sekolah. Mulai awal datang ke sekolah, guru sudah menyambut dan menyapa peserta didik yang salam ta'dhim. Kemudian shalat dhuha, pembacaan surat-surat pendek dalam Alquran, dan literasi mengawali kegiatan pembelajaran. Baru setelah itu kegiatan pembelajaran dimulai hingga pukul 14.00 WIB. Mulai pukul 14.00 WIB peserta didik terpusat berkumpul di lapangan untuk melaksanakan setoran hafalan Alquran mulai dari juz 30. Perlahan meski awalnya terpaksa, tetapi pembiasaan ini terus dilakukan.

Istilah *tahfidz*

Alquran merupakan gabungan dari kata *tahfidz* dan Alquran. Kata *tahfidz* berarti memelihara, menjaga, atau menghafal. Sedangkan kata Alquran adalah kitab suci umat Islam yang berisi firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk dibaca, dipahami, dan diamalkan sebagai petunjuk atau pedoman hidup bagi umat manusia. Menurut Sa'dullah

(2005:55) *tahfidz* Alquran yaitu menghafal sedikit demi sedikit ayat-ayat Alquran yang telah dibaca berulang-ulang. *Tahfidz* berarti juga menghafal yaitu proses mengulang sesuatu, baik dengan membaca atau mendengar (Rauf, 2004:49). Orang yang sudah menghafal Alquran dan memiliki hafalan ribuan hadits disebut *hafizh* artinya menjaga, yang maksudnya orang yang menjaga agama Allah SWT.

Metode

Dalam makalah ini, penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini juga sering disebut non-eksperimen. Makalah ini mendeskripsikan dan menginterpretasi implementasi pendidikan penguatan karakter dalam pembelajaran *tahfidz* Alquran di SMP Negeri 2 Kedungpring. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini maksudnya adalah penelitian yang mempunyai ciri khas yang terletak pada tujuannya, yakni mendeskripsikan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan keseluruhan kegiatan pada proses penumbuhan karakter dalam pembelajaran *tahfidz* Alquran di SMP Negeri 2 Kedungpring. Dalam pembelajaran *tahfidz*, peserta didik diharapkan mampu menghafal Alqur'an dengan fasih dan jelas serta hafal juz sesuai dengan target dan waktu yang telah ditentukan. Selain itu, juga bertujuan untuk menumbuhkan dan menguatkan karakter khusus yaitu karakter religius, disiplin, mandiri, jujur, dapat bekerja sama, dan percaya diri.

Dalam pelaksanaannya, kebetulan penulis berada dan terlibat langsung dalam pengembangan program *tahfidz* Alquran, dan berusaha mengumpulkan data sesuai dengan pokok permasalahan yang berhubungan dengan pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran *tahfidz* Alqur'an.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pembelajaran *tahfidz* Alquran ada beberapa pembiasaan karakter yang dapat ditumbuhkan yaitu giat, rajin, ulet, sabar, jujur, istiqomah, dan percaya diri. Peserta didik harus dapat menyeimbangkan antara mengulang hafalan dan menambahnya, membuat target hafalan dan melaksanakannya. Jika hal ini menjadi kebiasaan, maka ini merupakan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Minimal ada enam karakter yang dibiasakan yaitu karakter religius, disiplin, mandiri, jujur, dapat bekerja sama, dan percaya diri. Di SMP Negeri 2 Kedungpring, pembelajaran *tahfidz* Alquran yang dimaksud adalah pembelajaran menghafal Alquran yang dimulai dari surat-surat pendek juz 30 secara bertahap dan rutin sesuai jadwal yang ditentukan sekolah. Standar kelulusan yang ditetapkan secara bertahap. Di tahun pertama targetnya hanya 16 surat dari 37 surat. Namun di tahun kedua, target sekolah adalah peserta didik dapat semua 22 dari 37 surat pendek dalam juz 30. Namun, jika juz 30 sudah selesai dengan hasil baik dan lancar, peserta didik dapat melanjutkan hafalannya di juz 29, dan seterusnya.

Dari 334 peserta didik yang mengikuti program *tahfidz* Alquran mulai tahun pelajaran 2017 hingga tahun 2018, ada 70 persen peserta didik yang hafal 16-22 surat pendek, 20 persen yang hafal 10-16 surat pendek, dan 10 persen peserta didik hafal 37 surat juz 30. Bahkan ada dua peserta didik yang sudah melanjutkan surat-surat pendek juz 29. Ini merupakan perkembangan yang baik di awal perintisan program *tahfidz* Alquran di SMP Negeri 2 Kedungpring.

Dalam program penguatan karakter peserta didik di SMP Negeri 2 Kedungpring, langkah-langkah penguatan karakter melalui pembelajaran *tahfidz* Alquran dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- Membentuk Tim Pembina *tahfidz* Alquran
- Melaksanakan Tes Seleksi Kelas *tahfidz* Alquran pada awal tahun pelajaran
- Membentuk Koordinator *tahfidz* per jenjang kelas *tahfidz*
- Melibatkan wali murid untuk membantu mengawasi dan mendampingi putra-putrinya dalam melaksanakan kegiatan *tahfidz* di rumah
- Melaksanakan evaluasi pelaksanaan pembelajaran *tahfidz* setiap semester.

Adapun karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran *tahfidz* Alquran adalah sebagai berikut.

a. Religius

Dalam pembelajaran *tahfidz* Alquran peserta didik dapat lebih dekat kepada Alquran yang menjadi pedoman hidupnya. Karena 100% peserta didik SMP Negeri 2 Kedungpring beragama Islam, maka pembelajaran *tahfidz* ini diberlakukan bagi seluruh peserta didik.

Dalam kegiatan *tahfidz* Alquran, setiap peserta didik wajib menjaga hafalannya. Diantara usaha menjaga hafalan adalah menggunakan ayat-ayat yang dihafalnya dalam pelaksanaan shalat lima waktu. Peserta didik juga harus lebih banyak berdoa agar dapat membaca Alquran dengan *tajwid* dan *makhraj* yang benar dan menghafalkannya sesuai target masing-masing.

Implementasi karakter religius terletak pada:

- Kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Kebiasaan berwudlu sebelum kegiatan
- Kebiasaan shalat lima waktu
- Kebiasaan shalat dhuha
- Membaca surat-surat pendek yang dihafalnya dalam setiap shalat.

b. Disiplin

Dalam penguatan karakter disiplin, peserta didik diberi waktu untuk mengulang dan menyetorkan ayat-ayat yang dihafalnya. Dia harus menyetorkan hafalan sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Dalam kondisi apapun, peserta didik harus meluangkan waktu untuk membaca dan menghafal ayat-ayat Alquran sehingga dapat setor hafalan pada waktu yang telah ditentukan .

Implementasi kedisiplinan ini dapat diterapkan pada:

- Ketekunan dalam menghafal
- Keteguhan dalam menyetorkan hafalan
- Terus berusaha tepat waktu dalam menyelesaikan hafalan.

c. Mandiri

Peserta didik harus melaksanakan sendiri kegiatan menghafal Alquran. Dia harus bertanggung jawab terhadap hafalannya, dan tidak dapat diwakilkan. Peserta didik harus sabar tatkala menghadapi hafalan yang susah atau

membutuhkan konsentrasi dan pengorbanan untuk mencapai keberhasilan hafalannya.

Penerapan kemandirian ini terlihat pada:

- Kesabaran siswa dalam mengulang dan menyetor hafalan
- Keuletan siswa untuk terus berjuang dalam menghafal

d. Jujur

Peserta didik terkondisikan untuk jujur saat mengulang dan menyetorkan hafalan. Apa yang dilaporkan adalah sesuai dengan hafalan yang disetorkan. Tidak dapat dimanipulasi karena sesuai dengan yang disetorkan kepada pembina.

Penerapan karakter jujur ini ada pada:

- Kebiasaan mengulang hafalan yang bisa disimak oleh pembina dan rekannya
- Kebiasaan menyetorkan hafalan tanpa bisa dimanipulasi.

e. Dapat bekerja sama

Dalam pembelajaran *tahfidz* semua peserta didik bekerja sama. Dalam sistem pembelajaran yang diterapkan menggunakan tutor sebaya di waktu-waktu tertentu. Mereka harus berpasangan dengan temannya untuk gantian menyimak hafalan temannya, sebelum disetorkan kepada pembina.

Penerapan karakter dapat bekerja sama ini ada pada:

- Kebiasaan saling menyimak berpasangan sebelum menyetorkan hafalan baru kepada pembina
- Kebiasaan berkelompok untuk kegiatan sambung ayat yang dilakukan untuk penguatan hafalan

f. Percaya Diri

Penerapan karakter percaya diri pada pembelajaran *tahfidz* Alquran adalah bahwa peserta didik akan penuh percaya diri ketika dia benar-benar bisa mempertanggungjawabkan hafalannya.

Penerapan penguatan karakter percaya diri:

- Pada saat menyetorkan hafalan kepada teman yang menyimak
- Pada saat menyetorkan hafalan kepada pembina
- Pada saat kegiatan apel *tahfidz* yang diadakan sebulan sekali untuk penguatan hafalan
- Pada saat kegiatan kuis sesi apel *tahfidz* yang membutuhkan keberanian untuk maju melanjutkan hafalan pada surat dan ayat yang ditentukan
- Pada saat lomba *tahfidz* baik di tingkat sekolah, kecamatan, maupun kabupaten

Pembelajaran *tahfidz* Alquran dapat rutin dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kedungpring sesuai dengan jadwal dan program sekolah berkarakter.

Pelaksanaan apel *tahfidz* tiap sebulan sekali dilaksanakan rutin dan menyenangkan. Hal ini terbukti adanya permintaan frekuensi yang lebih dari peserta didik maupun pembina. Ada yang minta sebulan dua kali, ada yang seminggu sekali, bahkan ada yang minta tiap hari ada kegiatan apel *tahfidz*.



Gb.1. Kegiatan Pembelajaran *Tahfidz*



Gb. 2 . Kelas *tahfidz* Kelompok A



Gb. 3. Pembelajaran *tahfidz* berpasangan



Gb. 4. Apel *Tahfidz*

Simpulan

Pembelajaran *tahfidz* Alquran yang rutin membawa efek positif di lingkungan SMP Negeri 2 Kedungpring. Selain banyaknya peserta didik yang dengan tekun menghafalkan Alquran, juga tidak ada lagi peserta didik yang berkelahi di sekolah. Kepercayaan diri peserta didik juga semakin meningkat. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya peserta didik yang siap menerima tantangan kuis pada kegiatan apel *tahfidz* sebulan sekali. Semakin banyak peserta didik yang mau menampilkan hafalannya dalam kegiatan kuis sambung ayat pada sesi apel *tahfidz*.

Pembelajaran *tahfidz* Alquran di SMP Negeri 2 Kedungpring dapat menguatkan karakter peserta didik, terutama karakter religius, disiplin, mandiri, jujur, dapat bekerjasama, dan percaya diri. Dalam pembelajaran *tahfidz* Alquran sebagai penguatan karakter peserta didik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- (a) diperlukan kerjasama yang baik antara pihak sekolah dan orang tua dalam mengawasi, membina, dan mengontrol hafalan peserta didik,
- (b) perlu diupayakan fasilitas yang memadai, terutama dalam hal tempat ibadah,
- (c) disarankan bagi pendidik dan orang tua agar ikut menghafalkan semampunya sebagai upaya menjadi teladan bagi peserta didik,
- (d) pendidik, tenaga pendidik, warga sekolah, dan orang tua bersama-sama berupaya mengimplementasikan pendidikan agama dan karakter sebagai upaya penguatan karakter yang menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Alwi, Muhammad. 2014. *Anak Cerdas Bahagia dengan Pendidikan Positif*. Jakarta: Noura Family.
- Hidayatullah, Furqan. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: YumaPustaka.
- Kemdiknas. 2010. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kemdiknas
- Rauf, Abdul Aziz. 2004. *Kiat Sukses Menjadi Hafidz Alquran Da'iyah*. Bandung: Syaamil Cipta Media.
- Sa'dullah. 2012. *Sembilan Cara Cepat Menghafal Alquran*. Depok: Gema Insani.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Membangun Karakter Bangsa Berkepribadian*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Zuchdi, Darmiyanti. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press.

PENERAPAN TAKSONOMI BLOOM MELALUI *HOT POTATOES* UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI DESKRIPTIF (*OM HOTTA*)

Atik Herawati

UPT SMP Negeri 4 Kota Mojokerto Provinsi Jawa Timur
Email: atikherawati25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini terkait efektivitas *Hot Potatoes*, salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui ranah kognitif taksonomi Bloom, 32 siswa-siswi tingkat SMP diajarkan materi deskriptif melalui *software Hot Potatoes*. Metode campuran (*mixed methods*) digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Hot Potatoes* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ($p = 0.00$) pada uji *Paired Sample t-test* dan meningkatkan minat siswa terhadap materi deskriptif, 55% siswa berminat 25% sangat berminat, dan 20% siswa kurang berminat. Aplikasi *software Hot Potatoes* dapat diterapkan untuk melatih dan memfasilitasi siswa, berlatih soal dari tingkatan terendah hingga tingkatan tertinggi sesuai dengan ranah kognitif taksonomi Bloom. *JMatch* untuk soal 'mengingat'; *Jcloze* untuk 'memahami'; *JMix* untuk 'pengaplikasian,' *JCross* untuk 'analisis,' dan *JQuiz* untuk 'evaluasi.'

Kata kunci: *hot Potatoes; taksonomi Bloom; deskriptif*

A. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tanda dari perkembangan abad 21. Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (*Computer Assisted Language Learning* disingkat CALL), sebagai pendekatan terhadap aplikasi pembelajaran berbasis teknologi modern ini (yaitu pembelajaran multimedia) adalah inovasi yang memberikan banyak keuntungan pada pekerjaan mengajar terutama pengajaran bahasa kedua dan / atau bahasa asing. Selain itu, berdasarkan Birch & Sankey (2008: 852-861), multimedia bisa digunakan untuk mewakili pengetahuan konten dengan cara yang mungkin interkoneksi dengan gaya belajar pembelajar yang berbeda yang mungkin menarik bagi preferensi modal yang berbeda. *Computer Assisted Language Learning* (CALL) merupakan sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran dan pengajaran bahasa dengan menggunakan perangkat keras komputer (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Saat ini, *Computer Assisted Language Learning* (CALL) mempunyai hubungan erat dengan penggunaan multimedia dan program berbasis internet dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran Bahasa Berbasis Komputer membantu pendidik dalam proses pembelajaran karena komputer dapat diprogram oleh seorang guru bahasa dan/atau ahli untuk menyediakan serangkaian pelajaran yang lebih bervariasi bagi siswa atau memungkinkan siswa untuk memiliki lebih banyak waktu dan kreativitas untuk berlatih selama proses pelajaran. Kelebihan CALL dalam belajar Bahasa Inggris membawa proses belajar menjadi lebih dinamis. Beberapa alasan yang dikemukakan oleh Donaldson dan Haggstrom (2006) tentang mengapa menggunakan CALL:

1. *Pembelajaran eksperimental*. Siswa dapat belajar dengan melakukan hal-hal itu sendiri dan menjadi pencipta bukan hanya penerima pengetahuan.
2. *Motivasi*. Komputer paling populer di kalangan siswa, oleh karena itu, motivasi siswa menjadi meningkat, terutama pada pembelajaran yang menggunakan media computer.
3. *Peningkatan prestasi siswa*. Pembelajaran berbasis jaringan dapat memperkuat keterampilan linguistik siswa, mempengaruhi sikap belajar, membangun strategi instruksi mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri.
4. *Otentik*. Semua siswa dapat menggunakan berbagai sumber bahan bacaan otentik baik di sekolah atau dari rumah mereka.
5. *Jangkauan interaksi yang luas*. Dengan mengirim E-mail dan bergabung dengan komunitas, siswa dapat berkomunikasi dengan orang yang belum pernah mereka temui.
6. *Mandiri*. Siswa yang pemalu atau terhambat dapat sangat bermanfaat dengan pembelajaran kolaboratif mandiri yang berpusat pada siswa.
7. *Pemahaman Global*. Salah satu tugas seorang guru Bahasa Inggris adalah untuk memfasilitasi akses siswa ke web dan membuat mereka merasakan sebagai bagian dari perkembangan global dengan cara mempraktekkan komunikasi di tingkat global.

Penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris juga dapat membuat lebih baik pengalaman belajar bagi siswa dan guru, karena multimedia mengandung warna, animasi, gambar, suara, dan aktivitas interaktif. Ada beberapa sebelumnya penelitian tentang pembelajaran dukungan teknologi, seperti (Norhayati 2004: 1; Kamat & Shindee) penelitian mereka menunjukkan bahwa penampilan komputer dan internet dapat menarik perhatian siswa, karena tersedianya berbagai macam teks, suara, video, dan multimedia lainnya.

Karena penting dan menariknya pembelajaran dengan menggunakan media teknologi seperti komputer, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan sebuah program dari perangkat lunak (*software*) *Hot Potatoes*, yang merupakan program auto paket yang mencakup enam aplikasi yang memungkinkan kita untuk membuat pilihan ganda interaktif, jawaban singkat, soal campuran, teka-teki silang, menjodohkan dan mengisi rumpang. *Hot Potatoes* memanfaatkan HTML dan *JavaScript*; yang dapat diunggah ke server dimana siswa dapat mengaksesnya. Dengan *Hot Potatoes*, siswa dapat mengoreksi dan mengedit penugasan mereka sendiri berdasarkan petunjuk dan umpan balik yang sudah diatur sebelumnya oleh guru. *Hot Potatoes* memiliki enam jenis program yang berbeda, yang disebut sebagai modul (Winke, 2001). Setiap modul dapat digunakan untuk membuat jenis soal latihan interaktif yang berbeda. Enam aplikasi yang berbeda dinamakan sebagai "*Potatoes*," yakni: *J Quiz*, *J Mix*, *J Cross*, *J Cloze*, *J Match*, dan *The Masher* yang masing-masing nama mengacu pada jenis latihan yang dihasilkan oleh aplikasi tersebut.

Untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar teks deskriptif, maka pada penelitian ini mengkombinasikan antara program *Hot Potatoes* sebagai media dengan taksonomi pembelajaran, sebagaimana disampaikan oleh Benyamin S. Bloom tahun 1956 dan disempurnakan kembali pada tahun 2001 oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi ini meliputi ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Ranah kognitif sendiri terbagi menjadi enam tingkat, yakni: mengingat (*remember*); memahami (*understand*); menerapkan (*apply*); menganalisis (*analyze*); evaluasi (*evaluate*); dan menciptakan (*create*). Sebagai materi yang di pilih yakni teks deskriptif yang diajarkan di kelas tujuh

semester dua. Menurut pendapat Knapp & Watkins (2000), bahwa teks deskripsi merupakan pendeskripsian tentang orang, hewan, tumbuhan keaksaraan tempat sebagai informasi.

Sebagai tujuan pada penelitian ini yakni, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, efektivitas serta antusiasme siswa dalam menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, berbantuan komputer yang diterapkan melalui *software Hot Potatoes*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi rekan Guru yang lain, untuk bisa turut mengaplikasikan Pembelajaran Bahasa Berbasis Computer (*Computer Assisted Language Learning*).

B. Metode Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang sudah dijelaskan pada bagian pendahuluan. Maka secara umum penelitian ini menemukan masalah berkaitan dengan bagaimana penggunaan *software Hot Potatoes* dapat meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa pada materi deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada rumusan masalah yang terangkup pada pernyataan penelitian berikut ini:

1. Apakah pembelajaran teks deskriptif melalui tahapan ranah kognitif taksonomi Bloom dengan menggunakan *Hot Potatoes* dapat meningkatkan hasil belajar di kelas VII SMPN 4 Mojokerto?
2. Bagaimana persepsi siswa terkait dengan pembelajaran teks deskriptif dengan menggunakan media *Hot Potatoes* di kelas VII SMPN 4 Mojokerto

Karena penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah penerapan taksonomi Bloom dengan menggunakan *Hot Potatoes* pada materi teks deskriptif dapat meningkatkan hasil belajar serta untuk mengetahui pandangan siswa terhadap *Hot Potatoes* sebagai media pembelajaran, maka digunakan metode penelitian campuran yakni deskriptif kuantitatif dan kualitatif (*mix methods*). Dengan mengambil subjek penelitian kelas VII-H SMP Negeri 4 Kota Mojokerto yang terdiri dari 32 siswa, 16 putra dan 16 putri.

1. Teknik Kuantitatif

Teknik uji belajar siswa digunakan pada penelitian ini, dilakukan dengan uji hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan taksonomi Bloom dengan menggunakan *Hot Potatoes* (*Pre-Test* dan *Post Test*) pada kelas yang sama. Soal-soal yang berhubungan dengan materi teks deskriptif sebanyak 25 soal pilihan dan lima soal jawaban singkat (nilai tiga untuk pilihan ganda dan lima untuk jawaban singkat) dengan waktu 45 menit, diberikan kepada siswa sebagai bahan ujian/test, dengan formula:

$$Na = 3Sg + 5Su$$

Dimana:

Na = Nilai Akhir

Sg = Soal pilihan ganda yang dijawab dengan benar

Su = Soal uraian yang dijawab dengan benar

Data hasil uji merupakan informasi tentang hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, baik pra maupun pasca pembelajaran. Data hasil belajar digunakan untuk memperoleh perbandingan pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran baru yang dipergunakan. Setelah mendapatkan data yang berupa *score pre-test* dan *post-test*, data tersebut dianalisa dengan menggunakan metode *Paired Samples T-Test*.

2. Teknik Kualitatif

Untuk mengevaluai pembelajaran, maka dilakukan pengambilan data berikutnya dengan kuesioner. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada objek penelitian (siswa). Daftar pertanyaan disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang menggunakan media baru yang diterapkan. Kuesioner menekankan kepada aspek kesan dan pengalaman yang diperoleh subjek (siswa), dibuat secara daring terdiri dari identitas siswa, tanggapan siswa terhadap kemampuan guru dalam mengajarkan teks deskriptif serta tanggapan siswa terhadap palajaran teks deskriptif dengan menggunakan media *Hot Potatoes*. Total pertanyaan kuesioner berjumlah 10 soal yang kemudian dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif. data kuesioner yang dibuat secara daring, meliputi; identitas siswa tanggapan siswa terhadap kemampuan guru dalam mengajarkan teks deskriptif dengan menggunakan media *Hot Potatoes* serta tanggapan siswa terhadap palajaran teks deskriptif dengan menggunakan media *Hot Potatoes*. Total pertanyaan kuesioner berjumlah 10 soal yang kemudian dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif. Pada akhirnya nanti dapat dilihat keefektifan penerapan tersebut pada siswa. Dari 32 siswa tercatat, 100% secara aktif memerikan jawaban berupa respon pada kuisioner daring.

C. Hasil dan Pembahasan

Dari uji normalitas data awal *Kolmogorov-Semirnov* dan *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. karena itu diperlukan normalisasi data dengan cara membuang *outlier* sebanyak 3 data sehingga data yang dianalisa tersisa 29 data. Dari data yang tersisa tersebut dianalisa kembali normalitasnya, sehingga dihasilkan seperti table dibawah.

Tabel 1. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.191	29	.009	.904	29	.012
Posttest	.198	29	.005	.907	29	.014

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah data layak diuji, maka langkah selanjutnya dilakukan uji Paired Sample T-Test dengan hasil analisis statistik seperti dibawah

Tabel 2. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	77.3103	29	7.73260	1.43591
	Posttest	91.1379	29	4.42173	.82110

Dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebelum menggunakan program *Hot Potatoes* adalah 77.3103 sedangkan *mean* dari post-test setelah menggunakan program *Hot Potatoes* adalah 91.1379 Ini berarti bahwa ada peningkatan terhadap hasil pemahaman pada teks deskriptif oleh siswa.

Tabel 3. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Tes1 & Test2	29	.408	.028

Berdasarkan data diatas hasil analisis di atas, korelasi antara dua variabel adalah .408 dengan sig .028. Hal itu menunjukkan bahwa korelasi antara dua skor test teks deskriptif siswa sebelum dan sesudah dengan signifikansi cukup tinggi.

Tabel 4. Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-13.82759	7.17172	1.331175	-16.55556	-11.09961	-10.383	28	.000

Menurut analisis *Paired T-Test*, ditemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pre-test dan post-test, nilai t: -10.383 dengan rentang 28 sehingga nilai signifikansi .000. Selama nilai signifikansi < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang cukup besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Hot Potatoes* sebagai media pembelajaran, mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami teks deskriptif sesuai tahapan ranah kognitif taksonomi Bloom.

Hasil dari kuesioner yang telah siswa isi, ditampilkan berupa tabel untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap penggunaan *Hot Potatoes*.

Tabel 5. Hasil Kuesioner

NO	DAFTAR PERTANYAAN KUESIONER	SS	S	TS	STS
1	Apakah pembelajaran Bahasa Inggris dengan <i>software Hot Potatoes</i> menyenangkan?	21,9%	68,8%	9,4%	-
2	Apakah pembelajaran Bahasa Inggris dengan <i>software Hot Potatoes</i> menarik?	40,6%	50%	9,4%	-
3	Apakah dengan menggunakan media <i>Hot Potatoes</i> membuat anda mudah memahami materi pelajaran?	28,1%	53,1%	18,8%	-
4	Apakah nilai anda semakin baik setelah menggunakan program <i>Hot Potatoes</i> ?	25%	53,1%	18,8%	3,1%
5	Apakah belajar teks deskriptif dengan menggunakan metode seperti ini membantu anda dalam memahami isi bacaan?	28,1%	53,1%	18,8%	-
6	Saya lebih aktif dalam belajar dengan menggunakan <i>Hot Potatoes</i>	28,1%	43,8%	21,9%	6,3%
7	Saya lebih memperhatikan pelajaran saat diajar menggunakan media <i>Hot Potatoes</i>	21,9%	53,1%	21,9%	3,1%
8	Saya antusias belajar teks diskriptif menggunakan <i>Hot Potatoes</i> .	21,9%	53,1%	21,9%	3,1%
9	Ragam aplikasi <i>Hot Potatoes</i> sangat baik untuk belajar teks diskriptif	32,3%	51,6%	16,1%	-
10	Program <i>Hot Potatoes</i> mudah untuk dipelajari	40,6%	40,6%	15,6%	3,1%

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Dari tabel menunjukkan bahwa rata-rata tertinggi dari 32 responden, menyatakan 68.8 % senang dengan media *Hot Potatoes* sebagai media pembelajaran dan 50% merasa tertarik dengan pengaplikasian *Hot Potatoes* di kelas. 53.1% menyatakan semakin mudah untuk memahami materi yang diajarkan utamanya teks deskriptif; lebih memperhatikan pelajaran atau terfokus; dan terjadi peningkatan nilai ujian. Selain itu 43,8% siswa menyatakan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas, saat pengemasannya

menggunakan *Hot Potatoes*. 51,6% setuju dengan kesesuaian ragam *Hot Potatoes* untuk di terapkan sesuai dengan tahapan ranah kognitif taksonomi Bloom. Dan 40,6 % responden menyatakan bila *Hot Potatoes* merupakan *software* yang mudah dipelajari. Dari semua semua kuesioner yang diberikan kepada responden (siswa), sangat kecil persentasinya siswa menyatakan kurang setuju atau kurang tertarik. Siswa lebih banyak menyatakan hal-hal positif tentang penggunaan *Hot Potatoes*.

D. Kesimpulan

Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Hot Potatoes* sebagai media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris pada materi teks deskriptif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dibuktikan dari perubahan nilai siswa (pretest-posttest) yang cukup signifikan yakni mencapai angka .000, dari sebelum memakai *Hot Potatoes* dengan sesudah memakainya. Seperti telah ditunjukkan pada hasil uji SPSS 24 *Paired Simple T-Test*.

Selain itu, dari data kuesioner didapatkan bahwa *Hot Potatoes* sangat diminati siswa, terbukti dari data tabel yang menyatakan nilai persentase positif yang cukup tinggi dengan rata-rata 50% keatas. Siswa lebih banyak menyatakan positifitas dari penggunaan *Hot Potatoes*. Siswa sangat senang, tertarik dan antusias saat dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Hot Potatoes*, karena mudah untuk mengoperasikannya. Selain itu, dengan penggunaan *Hot Potatoes*, siswa lebih bisa menangkap dan memahami materi teks deskriptif yang disajikan melalui soal-soal latihan yang disesuaikan dengan ranah kognitif taksonomi Bloom. Mulai dari pengaplikasian *JMatch* untuk model soal menjodohkan disesuaikan dengan tingkat dasar Bloom ‘mengingat,’ *JCloze* untuk ‘memahami,’ *JMix* untuk ‘pengaplikasian,’ *JCross* untuk ‘analisis,’ dan *JQuiz* untuk ‘evaluasi’. Dari beberapa model aplikasi yang dimiliki *Hot Potatoes* dan didukung fitur-fiturnya menyebabkan minat siswa tinggi dan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa.

E. Daftar Pustaka

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for learning, teaching, and assesing. a revision of Bloom's taxonomy of education objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Beatty, Ken. (2010). *Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning*. London: Pearson Education Limited.
- Birch, D. Sankey, M. & Gardiner, M. (2010). *Engaging students through multimodal learning environments: The journey continues*. International Journal of Educational Development using ICT proceedings ascilite. Sydney 2010: Full Paper. p. 853-865.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objective; The Clasification of Educational Goal*. Canada: Longmans
- Donaldson, R. P., & Haggstrom, M. A. (2006). *Changing Language Education Through CALL*. New York: Routledge.
- Hamilton, Boni. (2015). *Integrating Technology in the Classroom; Tools to Meet the Need of Every Student*. Virginia: International Society of Technology in Education

- Knapp, P. & Watskin, M. (2005). *Genre, Text, Grammar; Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Australia: University of New South Wales.
- Norhayati, A. M. & Siew, P. H. (2004). Malaysian perspective: *Designing interactive Multimedia Learning Environment for Moral Value Education*. Educational Technology & Society, 7(4). p.1.

Menumbuhkan Literasi Siswa Kelas I SD Islam Bani Hasyim Melalui Model Artis Bergaya

ARI DWI HARYONO

SD ISLAM BANI HASYIM

Singosari, Malang, Jawa Timur

aridwiharyono12@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian: (1) Mendeskripsikan model ARTIS BERGAYA yang menumbuhkan literasi siswa kelas 1. (2) Mendeskripsikan hasil literasi dengan menerapkan model ARTIS BERGAYA. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas di SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang, semester genap tahun pelajaran 2017/2018 kelas I sebanyak 28 siswa. Data berasal dari asesmen, melalui pengamatan, penilaian proyrk dan produk, selama literasi. Langkah-langkah literasi model ARTIS BERGAYA sebagai berikut: tanya jawab dan bernyanyi, menjelajah, mengamati, meraba, merasakan, menuliskan, membacakan, membuat prakarya, memperagakan, menceritakan, menyimpulkan. Hasil literasi tema tumbuhan melalui model ARTIS BERGAYA diperoleh data 75 % berbahasa sangat baik dan 25 % baik. Adapun indikatornya yaitu: (1) siswa menulis dengan rapi, jelas, lebih dari satu paragraf, (2) siswa membaca lancar, intonasi, lafadz jelas, berekspresi, (3) siswa bercerita lancar, runtut, intonasi dan berekspresi, (4) siswa menyampaikan kembali bacaan dan cerita temannya. Aspek sikap yaitu 75 % siswa mempunyai sikap santun, menghormati, dan menghargai guru, teman dengan menyimak teman membaca, bercerita, menyampaikan pendapat, serta tertib. (2) Sikap percaya diri 100 % siswa aktif dan tanggap terhadap tugas, memberikan usul, berani tampil membaca, bercerita, memperagakan hasil karyannya. (3) Sikap bertanggung jawab 75 % siswa melaksanakan kegiatan dan tugas secara cermat, tepat, serta memberikan tanggapan, aktif pada waktu diskusi dan tampil. Aspek keterampilan 75 % siswa membuat prakarya dengan menggunakan bahan dari tumbuhan secara rapi, bersih dan mampu mempresentasikan karyanya.

Kata kunci: artis bergaya; literasi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan bentuk aktivitas yang akan memberikan suatu perubahan pada diri siswa. Belajar membutuhkan kegiatan dan tindakan yang kompleks. (Dimiyati. 2013:7). Menurut Yamin (2009:14) kegiatan belajar memerlukan kegiatan atau pengalaman yang nyata sesuai dengan ilmu yang dipelajari. Kegiatan belajar mengajar, siswa ditempatkan sebagai subjek belajar dimana proses belajar memperhatikan bakat, minat, kemampuan dan motivasi siswa yang disesuaikan dengan jenjang pendidikannya. Pendekatan belajar pada kurikulum 2013, yaitu saintifik dengan pembelajaran berbasis tematik.

Pembelajaran tematik mengintegrasikan materi pada masing-masing mata pelajaran dalam suatu sajian yang utuh dan bermakna bagi siswa (Yamin 2009:61). Siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3, siswa memiliki karakteristik yang salah satunya adalah senang bermain dan belajar tentang hal – hal yang bersifat konkrit dan kontekstual. Masa–masa penting seperti masa peka, masa eksplorasi, masa bermain, dan masa terjadinya aktivitas berlebihan atau *over activity* merupakan masa keemasan atau *the golden ages*. (Trianto. 2011:62). Proses kegiatan pembelajaran diperlukan guru yang memperhatikan tujuan pembelajaran bagi peserta didik.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran. Proses belajar mengajar guru perlu memperhatikan kondisi peserta didik yang dilihat dari berbagai kompetensi yang dimilikinya. Menurut Blom (Uno 2009:35) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada taksonomi dari tiga kawasan, yakni kawasan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang didapat oleh siswa akan menentukan keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Menurut Dimiyati (2013:35) guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Selain sebagai sumber belajar guru juga perlu mengembangkan dirinya untuk memudahkan siswa menerima materi pelajaran yang diajarkan. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan menumbuhkan literasi pada siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap kemampuan literasi siswa kelas 1 SD Islam Bani Hasyim berkaitan dengan aspek membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Diperoleh data sebagai berikut: aspek membaca, yaitu: siswa merasa cepat bosan. Aspek menulis yaitu siswa menulis kurang huruf, tanpa spasi/jarak, masih belum rapi. Akibatnya tulisan sulit untuk dibaca. Aspek berbicara, siswa masih kebingungan materi yang akan disampaikan secara lisan. Aspek menyimak yaitu siswa, masih cenderung berbicara sendiri, sehingga tidak mengerti apa yang disampaikan guru atau temannya.

Model yang selama ini telah dipergunakan untuk menumbuhkan literasi pada siswa khususnya kegiatan membaca dan menulis adalah dengan model drill yaitu meminta siswa membaca dan menulis buku di kelas dan menulis dengan mencontoh. Guru bercerita dan siswa menjawab pertanyaan untuk melatih menyimak dan berbicara. Kegiatan ini masih kurang menumbuhkan literasi pada diri siswa. Hal ini ditunjukkan pada sikap siswa yang menunggu perintah untuk membaca dan menulis, belum mempunyai kebiasaan mandiri dalam membaca dan menulis. Siswa juga kurang mempunyai kepercayaan diri dalam berlatih membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Berdasarkan data tersebut, maka dirancang suatu model literasi yang mampu mengasah keterampilan berbahasa siswa dengan mengaktifkan lima panca indera yaitu melihat, meraba, merasa, berbicara, mendengar. Adapun model tersebut disebut dengan

ARTIS BERGAYA. Inovasi pengembangan model *ARTIS BERGAYA* melalui tahapan kegiatan *Amati, Raba, Rasakan, Tulis, Bacakan, Ceritakan, dan Gayakan*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah model *ARTIS BERGAYA* yang dapat menumbuhkan literasi siswa kelas 1 SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang?
2. Bagaimanakah hasil literasi siswa kelas 1 SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang dengan menerapkan model *ARTIS BERGAYA*?

C. Tujuan

1. Mendeskripsikan model *ARTIS BERGAYA* yang dapat menumbuhkan literasi siswa kelas 1 SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang.
2. Mendeskripsikan hasil literasi siswa kelas 1 SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang dengan menerapkan model *ARTIS BERGAYA*.

METODE

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Muslich (2012:52) pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian dengan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang perilaku yang dapat diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini terdiri dari 1 siklus di kelas I semester 2 tahun pelajaran 2017/2018.

Alur yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart (Sugiyono, 2015). Pada model ini terdapat 4 model kegiatan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang terjadi di setiap siklus yaitu : Perencanaan (*plan*), Pelaksanaan (*act*), Pengamatan (*Observe*), dan Refleksi (*Reflect*). Pada penelitian ini, peneliti sekaligus sebagai pengajaran berperan aktif dalam proses penelitian. Peneliti bertindak sebagai guru, rencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, dan pelapor hasil penelitian dalam pembelajaran.

B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang. Tepatnya di perumahan Persada Bhayangkara Singosari Kelurahan Pagentan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 – 10 Maret 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I A SD Islam Bani Hasyim tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah seluruh siswa adalah 28 siswa.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Islam Bani Hasyim pada waktu literasi tema tumbuhan. Data tersebut diambil dari instrumen sebagai berikut :

1. Hasil kegiatan menulis, membaca dan karya siswa, digunakan untuk memperoleh nilai pengetahuan dan keterampilan.

2. Observasi, dilakukan dengan observasi terbuka yaitu dengan menggambarkan situasi kelas dan kondisi siswa dalam kegiatan digunakan untuk memperoleh data tetapan nilai sikap siswa selama kegiatan literasi
3. Dokumentasi, yakni seluruh bahan rekaman selama penelitian berlangsung. dokumentasi ini berupa foto, video, data siswa, serta catatan lapangan. Hasil dokumentasi ini dapat dijadikan petunjuk dan bahan pertimbangan pelaksanaan selanjutnya dan penarikan kesimpulan.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil tulisan, membaca, karya, presentasi dan sikap siswa pada waktu literasi. Analisis data yang dilakukan yaitu:

1. Nilai ketuntasan dan persentase ketuntasan belajar siswa untuk setiap siklusnya. Pada penelitian ini, ketuntasan belajar siswa individu dihitung dengan rumus menurut Daryanto (Sugiyono, 2015) sebagai berikut:

Keterangan :

N = Nilai yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum dari tes yang bersangkutan

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Nilai rata-rata kelas dapat dicari dengan rumus menurut Daryanto (Untari, 2014)

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Persentase ketuntasan literasi yang diperoleh siswa dengan rumus menurut

Daryanto (Sugiyono, 2015) yakni:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil persentase ketuntasan belajar yang dicari menggunakan rumus di atas akan dibandingkan dengan persentase ketuntasan pada siklus sebelumnya.

Tabel 3.2 Kriteria persentase ketuntasan belajar siswa klasikal Sugiyono:2015)

Tingkat ketuntasan persen	Angka 0 – 4	Angka 0 – 10	Predikat
85 – 100	4	8,5 – 10	Sangat Baik
70 – 84	3	7,0 – 8,4	Baik
55 – 69	2	5,5 – 6,9	Cukup
40 – 54	1	4,0 – 5,4	Kurang
0 – 39	0	0,0 – 3,9	Sangat Kurang

2. Data hasil observasi

Data yang diperoleh melalui lembar observasi dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini hasil observasi menghasilkan data kualitatif. Peneliti mendeskripsikan data dari hasil observasi ke dalam kalimat-kalimat

sehingga dapat dipahami dengan jelas siswa dalam kegiatan literasi. Peneliti menggunakan 3 langkah yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Muslich, 2012:61) dalam menganalisis hasil observasi, diantaranya adalah :

- a. Reduksi data, dilaksanakan terhadap data yang sudah terkumpul dari observasi kemudian diseleksi, lalu diringkas sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi
- b. Display data, penyajian data secara lengkap dan jelas untuk memudahkan peneliti memahami hubungannya dengan aspek yang diteliti dan menarik minat pihak lain untuk membaca
- c. Pengambilan kesimpulan/verifikasi, penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Literasi Model “ARTIS BERGAYA”

1. Kegiatan Literasi Pertama.

Pertemuan pertama literasi dimulai dengan berdoa, kemudian guru menyampaikan tujuan literasi, yaitu siswa dapat menulis, membaca, berbicara, menyimak, dan mempraktikkan cara merawat tumbuhan. Kemudian guru bertanya jawab dengan siswa, tentang nama-nama tumbuhan yang dimiliki siswa, dan mengajak siswa untuk bernyanyi bersama “lihat kebunku”. Sambil bernyanyi siswa diajak berkeliling sekolah, dan guru berpesan pada siswa untuk menjaga kebersihan, serta peduli terhadap lingkungan, yaitu jika ada sampah berserakkan hendaknya diambil dan diletakkan pada tempatnya. Berikut contoh tanya jawab yang dilakukan:

Guru :Anak-anak tumbuhan apa saja yang kalian punya di rumah?

Aqil : mangga pak.

Nadia : saya punya bunga mawar pak

Nayla : melati

Guru : tumbuhan hendaknya selalu dirawat

Lihat kebunku penuh dengan bunga

Ada yang putih, dan ada yang merah

Setiap hari ku siram semua

Mawar melati semuanya indah

Pada waktu keliling melakukan pengamatan, siswa diminta menulis nama tumbuhan yang diamatinya. Kemudian siswa diberi pertanyaan tentang ciri-ciri tumbuhan. Siswa antusias mengamati tumbuhan, dengan memegang bagian-bagian tumbuhan. Guru meminta siswa menyebutkan nama bagian tumbuhan yang dipegang atau dirabanya. Nama-nama bagian tumbuhan yang diraba siswa adalah akar, batang, daun, ranting, bunga, buah.

Guru : Apa saja ciri-ciri tumbuhan?

Farel : tumbuh

Nayla: berkembang biak, bernapas,

Nur : bergerak

Guru : tepat anak-anak bahwa tumbuhan merupakan makhluk hidup

Siswa duduk-duduk di sekitar pohon sambil merasakan segarnya udara di bawah tumbuhan. Siswa diminta untuk menghirup oksigen, dan menyebutkan manfaat tumbuhan, dengan menuliskan isi teks laporan sederhana (menceritakan tumbuhan) di lingkungan sekitar berdasarkan kegiatan amati, raba dan rasakan. Siswa membaca

nyaring teks laporan sederhana yang telah ditulisnya satu per satu dengan percaya diri dan tanggung jawab. Sedangkan siswa yang lainnya diminta mendengarkan dan menghargai teman yang membaca.

Siswa membacakan hasil tulisannya secara bergantian. Kemudian untuk mengetahui ekspresi siswa dalam memahami tulisannya, siswa menceritakan kembali tanpa menggunakan teks tulisannya, dengan berekspresi dan percaya diri. Untuk siswa lainnya diminta mendengarkan dengan sopan dan saling menghargai, kemudian diminta bertanya kepada siswa yang bercerita.

Kegiatan selanjutnya adalah siswa praktik menanam tumbuhan. Siswa menyiapkan tanah, tumbuhan, dan polibag. Masing-masing siswa menanam tumbuhan, dan menyiram, memberi pupuk pada tumbuhan yang ditanam. Siswa memberi nama tumbuhan yang ditanam, siswa membuat kesimpulan cara merawat tumbuhan. Guru meminta siswa untuk merawat tumbuhan dengan cara menyiram setiap pagi.

2. Kegiatan Literasi Pertemuan Kedua.

Siswa diajak berdoa sebelum belajar. Kemudian siswa diajak menyiram tumbuhan yang telah ditanamnya. Sambil bernyanyi naik-naik ke puncak gunung.

Naik-naik ke puncak gunung
tinggi-tinggi sekali

Kiri kanan kulihat banyak pohon cemara haha... (2x)

Siswa diajak berkeliling dan mengamati lingkungan pedesaan di sekitar sekolah, yang banyak terdapat tumbuhan. Selama perjalanan, siswa mencatat nama tumbuhan yang dijumpainya. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, yaitu apa nama tumbuhan di pinggir jalan? Siswa menjawab mangga. Apa manfaat tumbuhan? Siswa menjawab, yaitu menghasilkan oksigen, dapat menyerap air, dapat dimakan. Siswa timbul rasa ingin tahu dengan keadaan bagian-bagian tumbuhan, kemudian mereka diminta untuk meraba berbagai bentuk tumbuhan, dan bagian-bagiannya. Siswa menuliskan dengan menyebutkan bagian tumbuhan dan membedakan tekstur keadaan bagian tumbuhan kasar atau halus.

Siswa menuliskan ciri-ciri jenis tumbuhan yang berbuah dan berbunga. Kemudian siswa diminta mengambil buah yang terdapat pada tumbuhan, kemudian merasakannya. Guru menanyakan rasa buah yang dimakan siswa. Siswa diminta menyebutkan contoh jenis tumbuhan yang berbuah dan berbunga. Siswa menulis dengan gaya bahasanya sendiri bebas, berkaitan dengan pengalamannya berkeliling di sekitar lingkungan sekolah. Siswa mendeskripsikan idenya untuk menulis dilembar kertas.

Siswa kemudian membaca hasil tulisannya dengan nyaring. Satu per satu siswa maju membaca dengan percaya diri dan tanggung jawab. Siswa yang lainnya diminta santun mendengarkan dan menghargai teman yang membaca. Siswa diminta membuat prakarya yang bahan bakunya dari tumbuhan. Misalnya membuat piring berasal dari daun pisang, membuat topi dari daun, membuat jamu dari kunyit, asem, membuat teh dari daun singkong, dan sebagainya.

Siswa bercerita berkaitan dengan hasil karyanya, dari cara membuat sampai manfaat karya yang telah dibuatnya. Hal ini dilakukan satu per satu dengan berekspresi dan percaya diri. Sedangkan siswa yang tidak presentasi diminta mendengarkan dengan sopan dan saling menghargai, siswa yang mendengarkan dapat bertanya kepada siswa yang bercerita. Siswa memberi nama hasil prakarya, dan membuat kesimpulan cara membuat prakarya dari tumbuhan.

B. Analisis Hasil Literasi Menggunakan Model Artis Bergaya

Hasil kegiatan literasi, dibagi menjadi tiga ranah kemampuan siswa meliputi: penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

1. Analisis Hasil Literasi Aspek Pengetahuan

Kegiatan literasi dengan model ARTIS BERGAYA didapat hasil belajar pada keempat aspek keterampilan berbahasa, meliputi menulis, membaca, bercerita dan menyimak. Berbagai kegiatan aspek pengetahuan dan keterampilan berbahasa dilakukan dengan mengumpulkan data pada siswa, melalui berbagai kegiatan yang terdapat pada model ARTIS BERGAYA. Adapun kegiatan tersebut meliputi mengamati, meraba, merasakan, membaca, menulis, menceritakan, dan menggayakan atau mempraktikkan berbagai materi yang terdapat dalam sub tema merawat tumbuhan.

Hasil aspek menulis siswa yaitu sebagai berikut: (1) sebanyak 75 % siswa dapat menulis dengan rapi, dapat dibaca dengan jelas, terdiri dari lebih dari satu paragraf yang utuh, (2) sebanyak 18% siswa dapat menulis dengan rapi, dapat dibaca dengan jelas, terdiri dari satu paragraf yang utuh, (3) sebanyak 7 % siswa dapat menulis dengan rapi, dapat dibaca dengan jelas, terdiri dari satu paragraf tetapi beberapa kalimat dengan kalimat yang lain belum padu, (4) sebanyak 0 % siswa belum menulis dengan rapi, kurang dari satu paragraf.

Hasil belajar pada aspek membaca, diperoleh data sebagai berikut: (1) kategori sangat baik 75 % siswa dapat membaca dengan lancar, intonasi, lafadz jelas dan berekspresi sesuai dengan kalimat yang dibaca, (2) kategori baik 18 % siswa dapat membaca lancar, lafadz jelas, intonasi belum tepat, dan berekspresi, (3) kategori cukup 7 % siswa dapat membaca lancar, lafadz belum jelas, intonasi belum tepat, dan berekspresi, (4) kategori kurang 0 % siswa masih mengeja ketika membaca.

Hasil belajar pada aspek berbicara, diperoleh data sebagai berikut: (1) sebanyak 79 % siswa dapat bercerita dengan lancar, runtut, intonasi, dan berekspresi, (2) sebanyak 18 % siswa dapat bercerita lancar, runtut, intonasi belum tepat, dan berekspresi, (3) sebanyak 3 % siswa dapat bercerita lancar, belum runtut, intonasi belum tepat, dan berekspresi, (4) sebanyak 0 % siswa bercerita dengan terbata-bata.

Hasil belajar pada aspek menyimak, yaitu (1) sebanyak 79 siswa dapat menyampaikan kembali bacaan dan cerita temannya dengan cara bertanya atau menanggapi jawaban teman, (2) sebanyak 18 % siswa dapat bertanya atau menjawab sesuai dengan cerita atau bacaan yang disampaikan teman, (3) sebanyak 3 % siswa dapat bertanya atau menjawab sesuai cerita atau bacaan dengan bantuan, (4) sebanyak 0 % siswa belum dapat bertanya atau menjawab sesuai cerita atau bacaan dengan bantuan.

Pengetahuan dan keterampilan berbahasa menggunakan model ARTIS BERGAYA menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) pengetahuan dan kemampuan siswa sebanyak 75 % menguasai keempat aspek berbahasa sangat bagus, (2) sebanyak 18 % berbahasa bagus dan (3) sebanyak 7 % cukup bagus dalam menguasai keterampilan berbahasa. Hal ini menunjukkan bahwa model ARTIS BERGAYA sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan kemampuan bahasa siswa kelas 1 SD Islam Bani Hasyim. Dikarenakan model ARTIS BERGAYA kegiatannya sesuai dengan teori perkembangan pengetahuan Jean Piaget (Yamin 2009:1.15), tingkat perkembangan intelektual anak pada usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak berada pada usia 07-11 tahun, mereka dapat melakukan operasi dan penalaran logis, menggantikan pemikiran intuitif, sepanjang penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh khusus atau konkret.

Pemrosesan informasi yang diterima masih sangat tergantung kepada konteks (keadaan di sekelilingnya) karena anak berpikir atas dasar pengalaman konkret/nyata.

2. Analisis Hasil Penilaian Sikap

Sikap percaya diri siswa aktif, ditunjukkan dengan satu per satu maju membaca naskah yang ditulisnya, dan menyampaikan cerita secara kontekstual dengan membawa benda hasil karyanya. Siswa antusias dalam bercerita dengan ekspresi dan bergaya dihadapan teman-temannya. Hasil tulisan siswa sesuai dengan yang diamati, diraba, dirasa. Siswa tanggap terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Pada waktu pengamatan siswa memberikan pertanyaan dan jawaban sesuai hasil yang diamati, dan siswa aktif membantu siswa lain yang belum memahami tugas guru.

Kegiatan literasi model ARTIS BERGAYA membentuk aspek sikap, yaitu meliputi sikap santun, percaya diri, dan bertanggungjawab. Ketiga sikap tersebut muncul pada setiap kegiatan pada model ARTIS BERGAYA, yaitu mengamati, meraba, merasa, menulis, membaca, bercerita, dan membuat prakarya atau memperagakan. Aspek sikap nampak pada perilaku dalam aktivitas siswa.

Pada sikap santun diperoleh data yaitu (1) sebanyak 75 % siswa menghormati, dan menghargai guru, teman diberbagai kegiatan, yaitu menyimak pada waktu teman membaca, dan bercerita, menyampaikan pendapat, mendengarkan guru dan teman yang berbicara, dan tertib dalam kegiatan mengamati, merasa, meraba. (2) sebanyak 18 % siswa menghormati, dan menghargai guru, teman pada saat kegiatan pembelajaran, (3) sebanyak 7 % siswa menghormati dan menghargai guru, tetapi masih belum dapat berinteraksi dengan teman secara santun, (4) sebanyak 0 % siswa masih asyik dengan dirinya tanpa memperdulikan guru, dan teman.

Sikap percaya diri ditunjukkan dengan aktivitas tampil di depan siswa lainnya dan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa 100 % siswa aktif, dan tanggap terhadap tugas, dan kegiatan yang diberikan guru pada waktu pengamatan, memberikan usul, berani tampil membaca, bercerita, memperagakan hasil karyannya.

Sikap bertanggungjawab diperoleh hasil: (1) sebanyak 75 % siswa melaksanakan kegiatan, dan tugas, secara cermat, tepat, dan tepat waktu, serta memberikan tanggapan, aktif pada waktu diskusi, dan tampil, (2) sebanyak 18 % siswa melaksanakan kegiatan, dan tugas, secara cermat, tepat, dan tepat waktu, (3) sebanyak 7 % siswa melaksanakan kegiatan, dan tugas, (4) sebanyak 0 % siswa melaksanakan kegiatan, dan tugas jika didampingi guru atau teman.

Model ARTIS BERGAYA membentuk siswa bersikap bertanggungjawab. Aktivitas yang menunjukkan tanggungjawab adalah sebagai berikut: (1) siswa melaksanakan segala kegiatan secara antusias, dan aktif, (2) siswa melaksanakan tugas, secara cermat, tepat, dan tepat waktu, (3) siswa memberikan tanggapan, aktif pada waktu diskusi, (4) seluruh siswa membuat cerita, membaca, dan bercerita secara antusias, dan tampil dengan percaya diri tanpa harus dipaksa oleh guru.

3. Analisis Hasil Penilaian Keterampilan

Kegiatan pembelajaran model ARTIS BERGAYA mengasah kemampuan keterampilan halus dan kasar siswa. Hal ini dikarenakan siswa diminta membuat prakarya dengan menggunakan bahan dari tumbuhan, secara kreatif. Adapun hasil prakarya yang dibuat meliputi membuat topi dari daun, membuat piring dari daun, figora, membuat minuman dan makanan sehat dari tumbuhan yaitu daun, kunir, jahe, dan sebagainya. Siswa sangat berantusias dan melaksanakan secara cermat. Pada pembelajaran dengan menerapkan model ARTIS BERGAYA, melibatkan kegiatan

memperagakan, yaitu meminta siswa membuat prakarya dari tumbuhan, kemudian menceritakan hasil prakaryanya. Berdasarkan hasil prakarya dan presentasi siswa diperoleh data (1) sebanyak 75 % siswa membuat prakarya dengan menggunakan bahan dari tumbuhan secara rapi, bersih, serta mampu mempresentasikan dan memperagakan karyanya, (2) sebanyak 25 % Siswa membuat prakarya dengan menggunakan bahan dari tumbuhan secara bersih, masih belum terlihat rapi dalam berkarya dan memperagakannya.

Hakikatnya model ARTIS BERGAYA merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa secara kontekstual dan efektif. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mengedepankan pada pengalaman personal melalui observasi, bertanya, mengasosiasi, menyimpulkan, mengkomunikasikan dan sebagainya. Trianto (2011:139) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

1. Langkah-langkah Literasi Mmodel ARTIS BERGAYA

Kegiatan pembelajaran menggunakan model ARTIS BERGAYA di kelas 1 SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang, sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran literasi dengan tema tumbuhan, bertanya jawab tentang nama tumbuhan yang dipunyai siswa di rumah, kemudian bernyanyi “lihat kebunku atau naik-naik ke puncak gunung atau desaku. (2) Berkeliling sekitar sekolah dan lingkungan luar sekolah. (3) Amati: pengamatan tumbuhan yang berada di lingkungan. (4) Raba: memegang, meraba seluruh bagian tumbuhan, dengan menyebutkan bagian-bagian tumbuhan, dan teksturnya. (5) Rasakan: merasakan udara di bawah tumbuhan, dan buah-buahan yang ada pada tumbuhan. (6) Tulis: menuliskan isi teks laporan sederhana dengan gaya bahasa siswa sendiri secara bebas. (7) Bacakan: kegiatan membaca nyaring teks laporan sederhana yang telah ditulisnya satu per satu dengan percaya diri dan tanggung jawab. (8) Gayakan: mempraktikkan menanam tumbuhan dan pemanfaatan tumbuhan dengan membuat prakarya. (9) Ceritakan: kegiatan menceritakan hasil prakarya. (10) memberi nama prakarya yang dibuatnya dari bahan tumbuhan, dan membuat kesimpulan.

2. Hasil Literasi Siswa Kelas 1 SD Islam Bani Hasyim Singosari dengan Menerapkan Model ARTIS BERGAYA.

Hasil kegiatan literasi dengan model ARTIS BERGAYA diperoleh 3 ranah aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga ranah tersebut diperoleh hasil belajar berdasarkan aktivitas mengamati, meraba, merasakan, menulis, membaca, menceritakan, dan memperagakan. Aspek pengetahuan yaitu sebanyak 75 % siswa menguasai keterampilan berbahasa dengan indikator sebagai berikut: (1) siswa dapat menulis dengan rapi, dapat dibaca dengan jelas, terdiri dari lebih dari satu paragraf yang utuh, (2) siswa dapat membaca dengan lancar, intonasi, lafadz jelas dan berekspresi sesuai kalimat yang dibaca, (3) siswa dapat bercerita dengan lancar, runtut, intonasi, dan berekspresi, (4) siswa dapat menyampaikan kembali bacaan dan cerita temannya dengan cara bertanya atau menanggapi jawaban teman.

Pada aspek sikap meliputi: (1) santun sebanyak 75 % siswa menghormati, menghargai guru dan teman diberbagai kegiatan membaca, bercerita, menyampaikan pendapat, mendengarkan guru dan teman yang berbicara, dan tertib dalam kegiatan mengamati, merasa, meraba. (2) Sikap percaya diri ditunjukkan dengan aktivitas tampil di depan teman dan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa 100 % siswa aktif, dan tanggap terhadap tugas, dan kegiatan yang diberikan guru pada waktu pengamatan, memberikan usul, berani tampil membaca, bercerita, memperagakan hasil karyannya. (3) Sikap bertanggungjawab sebanyak 75 % siswa melaksanakan kegiatan, dan tugas, secara cermat dan tepat, serta memberikan tanggapan secara aktif pada waktu diskusi, dan tampil. Pada aspek keterampilan sebanyak 75 % siswa membuat prakarya dengan menggunakan bahan dari tumbuhan secara rapi, bersih, serta mampu mempresentasikan dan memperagakan karyanya.

B. Saran

Kegiatan literasi dengan model ARTIS BERGAYA dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual, untuk itu disarankan:

1. Peningkatan kreativitas guru dalam pemanfaatan media dan sumber belajar.
2. Melaksanakan penilaian proses dalam setiap aktivitas siswa
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaksimalkan panca inderanya dalam proses literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mujdiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. Kurikulum 2013. Jakarta: Depdiknas
- Muslich, Mastur. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Yamin, M. dan Bansu I Ansari. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press

MEMBUDAYAKAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH [GLS] DALAM UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BACA dan TRADISI TULIS SISWA di SMP NEGERI 4 PAMEKASAN

HENNI MUKSINAH M.Pd

GURU SMP NEGERI 4 PAMEKASAN

hennimuksinah@gmail.com

Abstrak

Perkembangan minat baca dan kemampuan membaca siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan saat ini sangatlah memprihatinkan. Hal ini disebabkan metode yang diberikan kepada siswa kurang bahkan tidak menyenangkan bagi siswa. Sebagian metode berorientasi pada hasil bukan pada proses. Masalah yang akan dibahas dalam *best practice* ini, antara lain: 1) Mengapa budaya baca dan tradisi tulis siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan sangat rendah? 2) Apa saja strategi yang dilakukan dalam membudayakan GLS agar minat baca dan tulis siswa SMP Negeri 4 meningkat? Faktor yang menyebabkan budaya baca dan tradisi tulis siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan rendah antara lain : [1] tidak ada program baca yang diselenggarakan, [2] kondisi perpustakaan sekolah yang minim buku, [3] tidak ada pustakawan, [4] dukungan guru kurang, dan [5] rendahnya minat baca siswa. Di SMP Negeri 4 Pamekasan Gerakan Literasi Sekolah dilakukan setiap hari Kamis pada jam pertama yaitu dari jam 06.50-07.30 dengan didampingi oleh guru pengajar. Siswa membawa buku bacaan non mata pelajaran yang dipilih orang tua dan buku tersebut dibaca dan dibuat resumennya. Pelaksanaan contoh program gerakan literasi di sekolah memang tidaklah mudah, sehingga salah satu syarat keberhasilannya juga adalah telaten dan berkelanjutan guru.

Kata Kunci: *Gerakan Literasi Sekolah, Minat Baca, Tradisi Tulis*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan membaca dan menulis dewasa ini lebih dikenal dengan kegiatan literasi, namun literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, akan tetapi mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Literasi juga mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya”.

(UNESCO, 2003) Berdasarkan data UNESCO, presentase minat baca Indonesia sebesar 0,01 persen dan menurut mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Anies Baswedan pernah mengatakan, budaya membaca di Indonesia sampai saat ini masih sulit diterapkan. Ia mengatakan budaya membaca buku sampai saat ini masih rendah. Pada tahun 2012, Indonesia berada di posisi ke-64 dari 65 negara peserta PISA. Pada tahun 2016, ada di posisi ke-60 dari 61 negara, satu tingkat di atas Botswana. Sangat menyedihkan kemampuan siswa Indonesia dalam kecepatan membaca, menyimak bacaan, bernalar menerjemahkan isi bacaan dengan benar, sangatlah rendah. Budaya baca masyarakat Indonesia menempati posisi terendah dari 52

negara di kawasan Asia Timur berdasarkan data yang dilansir Organisasi Pengembangan Kerja sama Ekonomi (OECD). Rendahnya budaya baca tersebut menyebar secara merata di semua segmen masyarakat.

Tentunya ini menjadi persoalan serius, bagaimana masa depan generasi negara kita manakala budaya membaca masih belum membudaya. Semua komponen sekolah mulai dari kepala sekolah, komite sekolah, orang tua siswa dan guru hendaknya memikirkan solusi bagaimana meningkatkan minat baca di kalangan siswa dan guru. GLS mungkin bagi sebagian orang yang awam belum mengetahui apa itu GLS. GLS merupakan singkatan dari **Gerakan Literasi Sekolah**. GLS hadir karena keinginan Pemerintah yang ingin meningkatkan minat baca siswa di seluruh Indonesia. Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. GLS menjadi kegiatan wajib yang dilakukan oleh peserta didik untuk membaca buku non-pelajaran setiap hari sebelum pembelajaran. Sementara sasaran dalam gerakan ini sebenarnya tidak hanya siswa, tetapi juga guru, dan tenaga kependidikan di Indonesia. Tujuannya adalah menumbuhkan kebiasaan yang baik dan membentuk generasi berkarakter positif.

Perkembangan minat baca dan kemampuan membaca siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan saat ini sangatlah memprihatinkan. Hal ini disebabkan metode yang diberikan kepada siswa kurang bahkan tidak menyenangkan bagi siswa. Sebagian metode berorientasi pada hasil bukan pada proses. Rendahnya minat baca siswa ini menjadikan kebiasaan membaca yang rendah dan ini juga menjadikan kemampuan membaca menjadi rendah. Ada beberapa siswa yang masih rendah kemahiran membacanya, yaitu empat siswa di kelas 7 dan 2 siswa di kelas 8, siswa yang belum lancar membaca ini perlu diberi pelayanan khusus agar tidak tertinggal jauh prestasinya dari teman temannya. Minimnya koleksi buku di perpustakaan SMP Negeri 4 Pamekasan serta kondisi perpustakaan yang tidak memberikan iklim yang kondusif bagi tumbuh kembangnya minat baca siswa.

Setelah dicanangkan di berbagai tingkatan sekolah, GLS ternyata belum dilaksanakan secara maksimal, khususnya di SMP N 4 Pamekasan. Dengan kata lain, gerakan ini menjadi gerakan setengah hati. Ada beberapa faktor yang menghambat berlangsungnya GLS pada siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan, antara lain siswa tidak memiliki buku, siswa tidak membaca buku selain buku pelajaran, tidak tersedianya buku yang beragam, jauhnya buku dari tempat berkumpulnya siswa, dan kurangnya keharusan membaca buku tertentu atau menuliskan gagasan terbaiknya. Penulis sebagai salah satu guru pengajar di SMP Negeri 4 Pamekasan memiliki beberapa strategi agar Gerakan Literasi Sekolah yang telah dicetuskan oleh pemerintah tidak menjadi Gerakan Setengah Hati tetapi benar-benar menjadi sebuah gerakan dalam upaya meningkatkan minat baca dan tradisi tulis siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan.

Membangun budaya baca di SMP Negeri 4 Pamekasan menjadi keharusan agar siswa sebagai generasi penerus bangsa bisa menjadi manusia yang bertahan hidup dan menjalankan kehidupannya sehingga bisa membangun negaranya agar tidak tertinggal dari negara lain. Untuk membangun budaya baca di SMP Negeri 4 Pamekasan tidak perlu menunggu sampai siswa memiliki minat untuk membaca. Tetapi minat membaca itu bisa direncanakan dan diusahakan oleh sekolah. Salah satu usaha yang kami lakukan untuk membangun minat baca siswa adalah membuat program budaya baca.

Tradisi tulis menjadi program lanjutan setelah budaya baca berjalan selama satu semester. Tradisi tulis menjadi pengembangan program budaya baca di SMP Negeri 4 Pamekasan karena tradisi tulis siswa SMP Negeri 4 Pamekasan sangat rendah. Menurut informasi guru-guru pengajar bahasa Indonesia [Siti Fatimah S.Pd dan Siti Aisya S.Pd] diperoleh data bahwa kemampuan siswa dalam menulis sangat rendah.

Di setiap kelas hanya ada empat atau lima siswa yang bisa menulis kalimat sendiri dengan benar. Ada beberapa siswa yang bisa menulis kalimat menurut pendapatnya sendiri tapi susunan kalimatnya kurang tepat, sedangkan siswa yang lain hanya sekedar menjiplak dari buku pelajaran atau dari temannya .

Membangun tradisi tulis bagi seluruh siswa SMP Negeri 4 Pamekasan harus betul-betul diusahakan. Maka pihak sekolah memutuskan untuk memasukkan kegiatan menulis dalam program GLS pada tahun pelajaran 2018/2019. Menulis merupakan kegiatan manusia dalam menuangkan pikirannya dalam sebuah kalimat, dengan menulis siswa dipaksa untuk membaca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka ada beberapa masalah yang akan dibahas dalam *best practice* ini, antara lain:

- 1) Mengapa budaya baca dan tradisi tulis siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan sangat rendah?
- 2) Apa saja strategi yang dilakukan dalam membudayakan GLS agar minat baca dan tulis siswa SMP Negeri 4 meningkat?

C. Tujuan

Tujuan penulisan *best practice* ini antara lain :

- 1) Menguraikan hasil identifikasi tentang penyebab rendahnya budaya baca dan tradisi tulis SMP Negeri 4 Pamekasan
- 2) Menguraikan strategi yang telah dilakukan pihak SMP Negeri 4 Pamekasan dalam meningkatkan minat baca dan tulis siswa melalui GLS

D. Manfaat

- 1) Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari karya nyata ini adalah dapat meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga pendidik serta untuk membudayakan GLS agar tidak hanya menjadi gerakan setengah hati tetapi menjadi pembiasaan sehingga dampaknya bisa menumbuhkan minat baca dan tulis siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan.

- 2) Manfaat Praktis

Manfaat dari *best practice* ini adalah untuk:

- a. Siswa, akan dapat menjadi pembiasaan dalam membaca dan menumbuhkan minat tulis mereka
- b. Sekolah, dapat meningkatkan mutu layanan perpustakaan dan menciptakan cara agar GLS lebih banyak diminati siswa

II. METODE PENELITIAN

Budaya baca dan tulis bagi SMP Negeri 4 Pamekasan adalah suatu cara bagi siswa untuk mendapatkan dari suatu informasi yang dibaca. Semakin banyak membaca, semakin banyak pula informasi yang didapatkan. Banyak orang yang mengatakan bahwa dengan membaca kita dapat menguasai dunia. Karena dengan membaca dapat memperoleh wawasan yang lebih luas. Tidak hanya informasi tentang dalam negeri, melainkan informasi tentang dunia dan alam semesta .

Program GLS yang disusun di SMP N 4 Pamekasan di awal tahun pelajaran 2018/2019 dan dilaksanakan oleh tim budaya baca secara terstruktur dan terencana serta

didukung penuh oleh semua unsur sekolah. Program GLS yang bertujuan menumbuhkan minat baca dan tradisi tulis siswa SMP Negeri 4 Pamekasan inilah yang penulis anggap sebagai *best practice* bagi penulis selama bertugas sebagai salah satu guru di SMP Negeri 4 Pamekasan.

III. PEMBAHASAN

A. LATAR BELAKANG RENDAHNYA MINAT BACA dan TULIS SISWA di SMP NEGERI 4 PAMEKASAN

Karakteristik sekolah menentukan terhadap timbulnya masalah seperti masalah rendahnya budaya baca dan tradisi tulis siswa. Karakteristik ini bisa dilihat dari unsur guru, siswa dan staf TU, sarana dan prasarana sekolah, lokasi sekolah, dan kondisi orang tua/wali siswa. Budaya baca dan tulis menjadi salah satu tujuan SMP Negeri 4 Pamekasan. Hal ini terdapat pada tujuan sekolah nomor satu yang berbunyi “terlaksananya kegiatan pengembangan diri siswa seperti ahlakul karimah dan budaya baca bagi seluruh warga sekolah” .

Ada beberapa faktor yang menyebabkan budaya baca dan tradisi tulis siswa di SMP Negeri 4 Pamekasan rendah. Hal ini bisa dilihat dari 2 komponen yaitu komponen internal dan eksternal. Komponen internal antara lain : [1] tidak ada program baca yang diselenggarakan, [2] kondisi perpustakaan sekolah yang minim buku, [3] tidak ada pustakawan, [4] dukungan guru kurang, dan [5] rendahnya minat baca siswa. Sedangkan komponen eksternal antara lain : [1] Banyaknya jenis hiburan (game) dan tayangan di TV yang mengalihkan perhatian anak-anak dari buku, [2] Budaya membaca yang belum pernah diwariskan nenek moyang kita, [3] Harga buku masih relatif mahal dan tidak sebanding dengan daya beli masyarakat, [4] Belum ada lembaga atau institusi yang secara khusus menangani minat baca siswa, dan [5] lemahnya dukungan orang tua, komite sekolah serta pemerintah daerah kabupaten.

Menurut Bapak Qadimul Azal selaku Kepala sekolah di SMP N 4 pamekasan, Faktor internal yang menyebabkan rendahnya budaya baca dan tradisi tulis siswa karena belum ada rencana yang sistematis dari pihak sekolah seperti program budaya baca. Belum dibentuk tim/ panitia budaya baca. Hal ini dimungkinkan karena ketidaktahuan pengelola perpustakaan dan stakeholders sekolah akan pentingnya budaya baca di sekolah. Budaya baca belum menjadi tujuan sekolah sehingga belum masuk dalam rencana kegiatan dan anggaran sekolah [RKAS].

Kondisi perpustakaan sekolah secara fisik cukup memadai, sarana pendukung seperti mubiler sudah tersedia dan cukup, tetapi variasi judul dan jumlah buku yang dimiliki masih sangat kurang. Sedangkan sekolah tidak memiliki pustakawan. Pengelola perpustakaan berasal dari guru dan staf TU yang pengetahuan dan wawasan mereka sangat rendah tentang manajemen perpustakaan. Pengelola perpustakaan belum bisa memaksimalkan penggunaan perpustakaan sekolah dan masih perlu pembinaan dalam hal manajemen perpustakaan sekolah.

Selain itu dukungan dari guru kurang. Guru jarang memberi tugas membaca dan menulis pada siswa. Hanya ada beberapa guru yang memberi tugas siswa untuk mencari informasi lewat bacaan di perpustakaan. Rendahnya minat baca siswa juga dapat terlihat dari jumlah siswa yang berkunjung ke perpustakaan sekolah. Data kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah terlihat bahwa jumlah siswa yang berkunjung ke perpustakaan sekolah saat jam istirahat sangat sedikit hanya sekitar 10 sampai dengan 15 orang setiap harinya.

Faktor eksternal yang menyebabkan rendahnya budaya baca dan tulis siswa SMP negeri 4 Pamekasan adalah lemahnya dukungan orang tua/wali murid. Selama ini

orang tua kurang perhatian terhadap kemajuan minat baca anaknya. Sedikit atau jarang orang tua untuk mengajak putra-putrinya ke pameran buku atau ke toko buku. Padahal dari kegiatan tersebut banyak manfaat, setidaknya orang tua dan anak membaca beberapa judul buku baru dari berbagai jenis. Dari sekian banyak judul, pasti ada yang diminati. Dari situlah terjadi keinginan membeli buku.

Komite sekolah juga belum memberikan dukungan yang maksimal terhadap budaya baca. Terutama dukungan pemikiran tentang membangun budaya baca melalui gerakan literasi sekolah. Selama penulis bertugas di sekolah ini belum pernah ada bantuan dari pemerintah daerah terkait dengan pembinaan sumber daya manusia untuk pengelola perpustakaan, pengadaan buku, dan sarana pendukung membaca.

Membangun budaya baca dan tradisi tulis bagi siswa SMPN 4 Pamekasan perlu proses yang tidak mudah. Berdasarkan faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya budaya baca dan tradisi tulis yang telah diuraikan sebelumnya, maka sekolah harus berfikir keras untuk menjadikan Gerakan Literasi Sekolah yang telah dicanangkan oleh pemerintah dapat berjalan dengan baik sehingga bisa menumbuhkan minat baca dan tulis siswa.

Dalam mensukseskan program literasi sekolah, tentu harus adanya keteladanan dari semua pihak, bukan hanya guru, tetapi juga kepala sekolah, sampai penjaga sekolah. Keteladanan hadir agar dapat menumbuhkembangkan minat baca anak yang rendah. Ketika mereka melihat gurunya membaca, maka dengan sendirinya di alam bawah sadar, siswapun berkeinginan untuk melakukan hal yang sama. Selain keteladanan, sekolah juga harus memiliki program budaya baca. Program budaya baca ini harus masuk program sekolah agar semua kegiatan terencana dengan baik mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Pembentukan tim pengembang gerakan literasi sekolah juga diperlukan agar program membaca dan menulis menjadi lebih tersistem dengan baik.

Dari Membaca ke Menulis

Dengan adanya Gerakan Literasi Sekolah di SMP N 4 Pamekasan diharapkan selain menumbuhkan minat baca siswa seiring sejalan juga bisa menumbuhkan minat tulis siswa. Adapun tahapan pelaksanaan GLS adalah Pembiasaan, Pengembangan dan Pembelajaran. Pembiasaan dilakukan melalui kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dan pekan literasi yang terjadwal setiap Kamis di jam pertama selama 40 menit, meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan menanggapi buku pengayaan, meresmikan buku bacaan, serta meningkatkan kemampuan literasi di semua mata pelajaran menggunakan buku pengayaan dan strategi membaca di semua mata pelajaran.

Bila sudah tumbuh kegemaran, kebiasaan, dan kebutuhan membaca, akan tumbuh keinginan dan kebiasaan menulis. Dimulai dari menulis rangkuman atau sinopsis dan dilanjutkan menulis puisi, cerpen, esai, dan artikel. Tulisan tersebut tidak hanya memenuhi tugas mata pelajaran, tetapi juga untuk eksistensi individu dimuat pada majalah dinding, majalah sekolah, atau dikirimkan ke surat kabar atau majalah agar bisa diterbitkan.

Kegiatan menulis inilah yang masih sedikit dan kurang bergairah pada siswa SMP N 4 Pamekasan. Permasalahan ini dilatarbelakangi diantaranya susah mengawali/memulai sebuah karangan, sedikitnya praktik menulis dalam pembelajaran, sedikitnya ruang kreatif di sekolah, dan kebiasaan mendengar lebih dominan dalam pembelajaran.

Dari sekian banyak kendala tersebut yang paling banyak dirasakan oleh siswa SMP N 4 Pamekasan adalah sedikitnya praktik menulis dalam pembelajaran. Ini bisa diketahui dari mata pelajaran yang diikuti siswa hanya beberapa saja berkaitan langsung dengan menulis. Menulis yang dimaksud di sini adalah kegiatan menulis ilmiah atau populer. Mata pelajaran yang ada kompetensi dasar menulis karangan adalah bahasa Indonesia.

Materi tentang karangan atau menulis karya ilmiah hanya beberapa jam pelajaran. Pada kesempatan ini guru dituntut aktif mengajar siswa memanfaatkan waktu singkat yang tersedia pada silabus. Guru menggali pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tentang pengetahuan dan pengalaman menulis karya ilmiah. Beberapa siswa memiliki pengetahuan yang memadai tentang karya ilmiah, tetapi banyak juga masih minim pengetahuan dan pengalaman menulis karya ilmiah.

B.Upaya Sekolah dalam menumbuhkan minat baca dan tulis siswa lewat GLS

SMP Negeri 4 Pamekasan yang punya mimpi menjadi sekolah terbaik yang menghasilkan pemimpin masa depan, selayaknya memiliki habit membaca yang tinggi. Seperti kutipan Harry S Truman : *“Not all readers are leaders, but all leaders are readers”* sebuah pesan yang sangat relevan dengan visi itu. Dalam rangka itu pula, berbagai terobosan dilakukan agar Gerakan Literasi Sekolah tidak hanya menjadi Gerakan Setengah Hati. Diantaranya perpustakaan yang terus melakukan berbagai inovasi fisik maupun non fisik, dimana sekolah berusaha menyediakan buku dalam jumlah yang besar dan beragam. Sekolah dalam membeli buku perlu mempertimbangkan buku yang diminati siswa (untuk hiburan) dan yang memotivasi kearah masa depan menjadi pemimpin atau pembangun bangsa. Pihak sekolah juga memohon orang tua untuk membelikan buku non-pelajaran kepada putra-putrinya, buku yang dibeli tentu harus lebih dari satu judul, beberapa judul buku bisa disumbangkan ke sekolah lewat putra-putrinya agar dibaca oleh dirinya dan teman-temannya secara bergantian dalam satu kelas atau lain kelas.

Di SMP Negeri 4 Pamekasan Gerakan Literasi Sekolah dilakukan setiap hari Kamis pada jam pertama yaitu dari jam 06.50-07.30 dengan didampingi oleh guru pengajar yang bergantian sesuai jadwal setiap minggunya. Siswa membawa buku bacaan non mata pelajaran yang dipilih orang tua dan guru. Buku tersebut dibaca dan dibuat resumennya. Hasilnya nanti diserahkan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk dinilai, dan sebagian yang terbaik dipajang di Mading Sekolah dan kelas. Kegiatan literasi ini sendiri bisa diwujudkan melalui berbagai program gerakan literasi yang telah diselenggarakan di SMP N 4 Pamekasan seperti berikut ini:

1. Jadwal wajib berkunjung ke perpustakaan

Program ini diimplementasikan dengan cara menyusun jadwal setiap minggunya agar setiap kelas bisa mengunjungi perpustakaan secara bergantian berdasarkan jadwal setiap hari Kamis di jam pertama selama 50 menit yaitu dari jam 06.50 sampai dengan 07.40. Bukan hanya berkunjung saja, tetapi mewajibkan pula siswa untuk meminjam buku, menyusun resume dari beberapa lembar buku yang telah dibacanya kemudian mewajibkan pula siswa untuk mengembalikan buku.

2. Pemberdayaan Mading di setiap kelas

Pemberdayaan mading di setiap kelas ini dilakukan dengan cara mewajibkan siswa untuk membaca bebas ataupun mencari referensi apapun di sekitar sekolah setidaknya selama 10 menit. Setelah itu, wajibkan siswa untuk membuat laporan, karangan ataupun

resume dari apa yang dibacanya ataupun diamatinya, dan hasilnya tempelkan pada mading kelas. Sebagai langkah awal, program ini dilakukan setiap seminggu sekali di saat jadwal literasi yaitu pada hari kamis.

3. Membaca Buku Non Pelajaran

Buku non pelajaran yang dimaksudkan di sini bisa berupa buku cerita, novel ataupun buku jenis lain yang lebih mengajarkan nilai budi pekerti, kearifan lokal, nasionalisme dan lain-lain yang lebih disesuaikan pada tahap perkembangan siswa. Kegiatan ini bisa dilakukan setiap harinya untuk mengisi waktu luang mereka di waktu jam istirahat pertama dan kedua selama kurang lebih 20 menit. Hal ini juga bisa dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai atau ketika mereka sedang menunggu guru selama pergantian jam.

4. Posterisasi sekolah

Membuat poster-poster yang berisi ajakan, motivasi maupun kata mutiara yang ditempel atau digantung di beberapa spot di kelas atau tempat yang ada sudut bacanya di sekolah. Hal ini diharapkan dapat mensugesti mereka sehingga menumbuhkan minat baca siswa SMP N 4 Pamekasan



5. Membuat sudut baca / reading corner

Sudut baca merupakan suatu tempat khusus di bagian kelas/sekolah dimana tersedia kumpulan buku bacaan dan tempat duduk yang nyaman untuk membaca. Tempatnya ada yang di depan kelas, pojok kelas, samping kantin, depan ruang guru, samping mushola sekolah SMP N 4 Pamekasan.



6. Mengadakan lomba Duta Literasi Sekolah

Agenda Lomba Duta Literasi sekolah merupakan salah satu program alternatif yang diselenggarakan pada semester ini di SMP N 4 Pamekasan. Hal ini bertujuan untuk

memotivasi anak dalam ber-literasi. Beberapa kriteria untuk menjadi Duta Literasi Sekolah antara lain adalah siapa peminjam buku perpustakaan terbanyak dalam 1 semester, siapa yang berhasil menyelesaikan banyak buku untuk dibaca dalam 1 semester dan siapa yang sering mengirimkan karyanya di Mading kelas/sekolah serta siswa yang sering memenangkan lomba karya literasi di SMP N 4 Pamekasan.

7. Mengadakan lomba karya literasi antar kelas

Lomba Karya Literasi antar kelas juga menjadi salah satu program gerakan literasi sekolah andalan di SMP N 4 Pamekasan pada tahun ajaran ini. Berbagai lomba yang menarik diadakan agar memotivasi siswa untuk menumbuhkan minat baca dan tradisi tulis mereka serta agar mereka juga berjiwa kompetitif dengan prestasi yang mereka miliki. Agenda lomba karya literasi ini berupa lomba mading antar kelas, lomba poster antar kelas, dan lomba hasil meresume bahan bacaan yang mereka lakukan setiap Kamis di jadwal program gerakan literasi sekolah SMP N 4 Pamekasan.

Dengan adanya Gerakan Literasi Sekolah di SMP N 4 Pamekasan diharapkan selain menumbuhkan minat baca siswa seiring sejalan juga bisa menumbuhkan minat tulis siswa. Agar bisa menulis, siswa harus berlatih dan mencoba tanpa jemu. Guru mengarahkan dan membimbing siswa SMP N 4 Pamekasan sampai memahami dan menuliskan gagasan, meski hanya berupa karangan pendek. Siswa didorong dan diarahkan mengembangkannya secara luas dengan kreativitasnya. Siswa yang berhasil mengembangkan kreativitasnya diapresiasi dan diminta menularkan kemampuannya kepada teman-temannya yang belum bisa atau kesulitan dalam kreasi.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari uraian *best practice* tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Kegemaran membaca merupakan buah kebiasaan. Membaca adalah kegiatan fisik dan mental yang dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan. Sebagaimana halnya dengan kebiasaan-kebiasaan lainnya, membentuk kebiasaan membaca juga membutuhkan waktu yang lama. Jika kebiasaan membaca telah membudaya dalam suatu masyarakat, yang perlu dicapai ialah kebiasaan membaca yang efisien, yaitu kebiasaan membaca yang disertai minat yang baik dan keterampilan membaca yang telah bersama sama mendapat dukungan dari berbagai pihak, yaitu pihak keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dengan adanya Gerakan Literasi Sekolah di SMP N 4 Pamekasan diharapkan selain menumbuhkan minat baca siswa seiring sejalan juga bisa menumbuhkan minat tulis siswa. Adapun tahapan pelaksanaan GLS adalah Pembiasaan, Pengembangan dan Pembelajaran. Pembiasaan dilakukan melalui kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dan pekan literasi yang terjadwal setiap Kamis di jam pertama selama 40 menit, meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan menanggapi buku pengayaan, meresume buku bacaan, serta meningkatkan kemampuan literasi di semua mata pelajaran menggunakan buku pengayaan dan strategi membaca di semua mata pelajaran.

Pelaksanaan contoh program gerakan literasi di sekolah memang tidaklah mudah, sehingga salah syarat keberhasilannya juga adalah telaten dan berkelanjutan. Program se-kreatif apapun jika hanya semangat melakukannya saat awal-awal

pelaksanaan sedangkan selanjutnya enggan maka ini juga akan percuma.oleh karena itu, pihak sekolah SMPN 4 Pamekasan berkomitmen dan berjuang bersama sama dari semua pihak agar Gerakan Lierasi Sekolah ini tidak hanya menjadi Gerakan setengah hati, namun menjadi program yang sukses dalam menumbuhkan minat baca dan tradisi tulis siswa di SMP N 4 Pamekasan.

B. SARAN

Dari uraian *best practice* tersebut, maka saran penulis yaitu :

1. Berikan keteladanan pada para siswa supaya siswa menjadi tergugah saat melihat para gurunya membaca. Tak hanya guru saja, ini juga perlu dilakukan oleh semua warga sekolah termasuk kepala sekolah bahkan kalau perlu hingga penjaga sekolah juga
2. Berikan akses yang mudah dan bahan bacaan yang beragam supaya siswa bisa tertarik mendatangi perpustakaan
3. Berikan komitmen dari berbagai pihak sekolah agar dapat mensukseskan gerakan literasi sekolah sehingga haasil yang diinginkan dapat tercapai

DAFTAR PUSTAKA

- Azal, Abdul Qadimul, 2017. Membangun budaya baca dan tradisi tulis. Sketsa Jurnal Vol : IV no.61 Juli 2017.
- Anonim. 2014. Membangun budaya literasi. www.kompasiana.com. Diakses : tanggal 13 Agustus 2018
- Ayuningtyas, D. 2015. Mendikbud Luncurkan Gerakan Literasi Sekolah. <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/15/08/18/nt9wqu219-kemendikbud-rintis-gerakan-literasi-sekolah>. Diakses: tanggal 13 Agustus 2018
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*, tersedia dari <http://dikdas.kemdikbud.go.id/index.php/desain-induk-gls-kemendikbud/>, diunduh pada 20agustus 2018.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Atas*, tersedia dari: <http://dikdas.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Panduan-Gerakan-Literasi-Sekolah-di-SMA.pdf>, diunduh pada 20agustus 2018.
- Faizah, Dewi utama dkk, 2016. Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Dasar, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses: tanggal 13 Agustus 2018
- Tarigan, Henry Guntur, 2008. Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa, Bandung : Angkasa
- <http://basipda.bekasikab.go.id/berita-membangun-minat-literasi.html#ixzz5OUOjhfiD> Diakses: tanggal 15 Agustus 2018
- <http://alkausar.sch.id/gerakan-literasi-sekolah/#ixzz5OUPZa3Bb> Diakses: tanggal 15 Agustus 2018

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Mesin CD Player berbantuan Papan Pintar

Lisa Zulfianti

SMP Negeri 2 Tegalsiwalan Kabupaten Probolinggo Jawa Timur

lisazulfianti@gmail.com

Abstrak

Rumusan masalah penelitian bagaimana proses dan peningkatan keaktifan dan hasil belajar serta perubahan perilaku peserta didik kelas setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Mesin CD Player dan Papan Pintar. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Subjek penelitian keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VII C SMP Negeri 2 tegalsiwalan Kabupaten Probolinggo semester genap tahun 2016/2017. pembelajaran. Pada siklus 1 diperoleh hasil keaktifan siswa keaktifan siswa 45% dan hasil belajar atau prestasi siswa 36%. Dari 28 siswa hanya 10 orang yang tuntas, ini menunjukkan kalau siswa tidak aktif dan masih perlu di tingkatkan. Dilakukan perbaikan pada siklus dua dengan melihat permasalahan yang timbul satu. Pada siklus 2 setelah menggunakan alat peraga Mesin CD Player berbantuan Papan Pintar diperoleh hasil belajar 89% dan keaktifan belajar 95% siswa cenderung aktif, berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Pembelajaran berlangsung sangat antusias sehingga capaian diatas KKM yang ditetapkan

Kata Kunci: Keaktifan belajar, hasil belajar, Mesin CD Player, Papan Pintar

PENDAHULUAN

Terciptanya tujuan proses belajar mengajar dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, memerlukan usaha terdapatnya interaksi yang baik pula antara guru (pendidik) dan peserta didik yang belajar. Pendidikan Abad 21 membutuhkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, pemecahan masalah (Kalelioğlu & Gülbahar, 2014). Agar proses interaksi edukatif dapat berjalan dengan lancar, maka harus ada komponen tujuan, materi, metode atau alat, sarana dan evaluasi untuk mengukur tercapainya proses interaksi (Suryo Subroto, 2009: 17).

Sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, maka guru harus mampu merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang memuat 4 C, yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking* and *Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation* dengan *student center*. Materi pembelajaran IPS, akan sangat membosankan jika guru tidak mampu meramu kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai hasil penelitian Setiawan (2013: 64) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan sehingga terlihat beberapa perilaku menyimpang pada saat pembelajaran, seperti membolos, bermain sendiri, ketiduran, dan mengobrol dengan teman sebangku, karena guru menggunakan metode ceramah (*teacher center*)

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa dengan diterapkannya *scientific approach* dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa serta adanya respon positif terhadap kegiatan pembelajaran karena siswa merasa senang dengan metode yang diterapkan guru, (Desy, 2015:37). Hal ini sejalan dengan pendapat Hadinata (2016:83) bahwa rasa senang siswa dalam belajar, akan muncul jika pembelajaran yang dilaksanakan guru menarik dan memunculkan semangat, misalnya dengan menghadirkan beragam permainan edukatif yang dirancang sendiri oleh guru maupun modifikasi permainan yang sudah ada.

Berdasarkan beberapa penelitian dan kondisi minimnya media yang dimiliki sekolah dan peserta didik, rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik, serta analisis tentang kegemaran peserta didik yang cenderung menyukai permainan, mendorong penulis untuk menerapkan model permainan menggunakan mesin CD Player yang terbuat dari bahan bekas dengan bantuan papan pintar yang berasal dari triplek atau papan busa serta kepingan CD bekas. Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, dan membuat mereka senang belajar IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apakah Penggunaan mesin CD Player berbantuan papan pintar dapat meningkatkan Keaktifan belajar Siswa SMP Negeri 2 Tegalsiwalan ?, 2) Apakah Penggunaan mesin CD Player berbantuan papan pintar dapat meningkatkan prestasi belajar Siswa SMP Negeri 2 Tegalsiwalan?

Dari rumusan masalah yang telah ditetapkan diatas, pemecahan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) proses pembelajaran IPS pada materi Pranata dan penyimpangan sosial pada peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 2 Tegalsiwalan dengan menggunakan mesin CD Player berbantuan papan pintar harus benar-benar dipersiapkan, mulaidari penyusunan perangkat pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran lebih baik karena peserta didik akan melakukan berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan dan 2) perubahan perilaku peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran IPS dengan media mesin CD player berbantuan papan pintar diharapkan akan tumbuh karakter aktif, disiplin, jujur, dan percaya diri. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan mesin CD player berbantuan papan pintar kelas VIII C SMP Negeri 2 Tegalsiwalan., Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan menggunakan mesin CD player berbantuan papan pintar kelas VIII C SMP Negeri 2 Tegalsiwalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mata pelajaran IPS pada kelas VIII C SMP Negeri 2 Tegalsiwalan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun Pelajaran 2016/2017 pada materi Pranata dan penyimpangan sosial. Kelas VIII C dipilih sebagai subjek penelitian dengan pertimbangan berdasarkan observasi awal memiliki hasil belajar paling rendah pada mata pelajaran IPS dengan ketuntasan belajar dan keaktifan peserta didik tidak mencapai KKM (KKM: 76).

Desain penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi, kuesioner dan tes akhir siklus.

Analisis validasi data pada penelitian ini melibatkan kolaborasi dalam kegiatan observasi dan membuat kisi-kisi penulisan soal akhir siklus untuk memenuhi validasi teoritik.

Fokus penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII IPS SMP Negeri 2 Tegalsiwalan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017, dengan indikator yang diteliti, peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPS pada materi Pranata dan penyimpangan sosial, dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan pada teknik pengumpulan data di atas, maka penulis menggunakan lembar observasi, lembar kerja peserta didik, kuesioner, dan tes akhir siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Untuk mengetahui kondisi awal keaktifan peserta didik dalam pelajaran IPS di Kelas VIII IPS SMP Negeri 2 Tegalsiwalan, peneliti melaksanakan kegiatan observasi melalui pengamatan pada saat pembelajaran IPS sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa rata-rata prosentase keaktifan peserta didik hanya mencapai 57% atau kualifikasi cukup aktif. Sedangkan hasil belajar pada kondisi awal mata pelajaran IPS di kelas VIII IPS SMP Negeri 2 Tegalsiwalan diambil dari hasil tes peserta didik pada materi sebelumnya, menunjukkan prosentase ketuntasan hanya 46,88%.

Proses Pembelajaran menggunakan mesin CD Player berbantuan papan pintar

Siklus ke-1

Kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama meliputi:

1) Perencanaan

Rencana tindakan dilaksanakan berdasarkan tujuan penelitian. Beberapa perangkat yang disiapkan dalam tahap ini adalah materi pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau skenario pembelajaran, tugas-tugas kelompok, petunjuk pembelajaran, perangkat tes, dan lembar observasi.

Pelaksanaan, sesuai dengan skenario pembelajaran (RPP).

2) Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama tahap pelaksanaan peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, mengisi lembar/ rubrik pengamatan, perubahan tingkah laku dan mencatat atau memeriksa lembar kerja siswa serta menilai kemampuan siswa dalam lembar penilaian.

3) Refleksi

Berdasarkan proses pembelajaran, hasil observasi peneliti melakukan refleksi, menelaah, menganalisa peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk

menemukan kekurangan atau kelemahan sebagai masukan untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Analisis hasil observasi keaktifan siswa bereksplorasi, partisipasi dalam kelompok, hasil kegiatan kelompok, hasil tes yang diperoleh serta permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan disikapi sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang pada siklus ke-2.

Siklus ke-2

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua dengan memperhatikan refleksi siklus pertama.

1) Perencanaan

Rencana tindakan dilaksanakan berdasarkan tujuan penelitian. Beberapa perangkat yang disiapkan dalam tahap ini adalah materi pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau skenario pembelajaran, tugas-tugas kelompok, perangkat tes, dan lembar observasi.

2) Pelaksanaan sesuai dengan RPP atau skenario pembelajaran setelah diadakan revisi perbaikan.

3) Observasi

Selama tahap pelaksanaan peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, mengisi lembar/ rubrik pengamatan, perubahan tingkah laku dan mencatat atau memeriksa lembar kerja siswa serta menilai kemampuan siswa dalam lembar penilaian.

4) Refleksi

Dalam proses dan berdasarkan hasil observasi peneliti melakukan refleksi, menelaah, menganalisa peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk menemukan kekurangan atau kelemahan pada pertemuan siklus 1.



Gambar 1. Pertemuan kedua siklus 1 (media mesin CD Player dan Papan Pintar

Tabel 1. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran
(sebelum menggunakan Mesin CD Player berbantuan papan pintar)

No	Kelompok	Indikator Keaktifan Belajar Siswa				Jumlah Skor
		Senang dan antusias	Melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur	Kerjasama kelompok	Tepat Waktu	
1	A	2	2	2	2	8
2	B	2	2	2	1	7
3	C	2	2	1	1	6
4	D	2	2	2	2	8
	Jumlah	8	8	7	6	29
	Prosentase	50	50	44	43	45

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap akhir siklus diberikan evaluasi berupa soal tes tertulis uraian. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana. Untuk menghitung prestasi belajar dengan menghitung jawaban yang benar masing-masing siswa dibagi jumlah soal kali 100 %, jika hasil tes lebih besar atau sama dengan 76 % dikatakan tuntas belajar sesuai KKM yang dipersyaratkan 76.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan secara klasikal dihitung jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah seluruh siswa dikalikan 100 %. Jika hasilnya lebih besar/sama dengan 85% dikatakan secara klasikal tuntas.

Tabel 2. Hasil Prestasi Belajas Siswa
(Sebelum menggunakan Mesin CD Player berbantuan papan pintar)

No	Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Prosentase (%)	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abd. Rohim	71	71		√
2	Ahmad Misnadi	50	50		√
3	Aprilia Anggraeni	100	100	√	
4	Baskoro	64	64		√
5	Catur Gethi Amalia	93	93	√	
6	Dwi Ayu Wulandari	86	86	√	

7	Estika Dewi Kustanti	71	71		√
8	Fatmawatul Hasanah	79	79	√	
9	Firmansyah Fajar P.A	50	50		√
10	Hadi Nurrofik	71	71		√
11	Helmi Kusuma Wijaya	50	50		√
12	Ikbal Hidayatullah	50	50		√
13	M Sholeh Kusnanto	50	50		√
14	Marisa	71	71		√
15	Meyfa Putri Wulandari	100	100	√	
16	Moh Albar Abdul Jalil	100	100	√	√
17	Moh. Lutfianto	71	71		√
18	Muh Raihan Alif Bassam	50	50		√
19	Muhammad Ikbal	100	100	√	
20	Muhlas Maulana	71	71		√
21	Nisa Rosanti	79	79	√	
22	Renata Trias Putri	71	71		√
23	Saiful Bahri	71	71		√
24	Samsul Hoiri	71	71		√
25	Syahro Ayu Rahmadani	50	50		√
26	Yuni Revita Erma W	71	71		√
27	Yuniar Muizul Azizah	79	79	√	
28	Fausta Bintaalsabila	86	86	√	
	Prosentase ketuntasan			36%	

Berdasarkan hasil observasi sebelum menggunakan Pe-CD PAYER aktivitas.

Belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Dari tabel 1 diperoleh hasil keaktifan siswa keaktifan siswa 45% dikategorikan siswa tidak aktif, tingkat keberhasilan siswa masih perlu ditingkatkan, dari tabel 2 diperoleh hanya 36% siswa yang menguasai bahan pelajaran. Masih jauh dari KKM yang ditetapkan yaitu angka 76.

Namun demikian, setelah dilakukan tindakan-tindakan pada siklus ke-1 terjadi perubahan suasana kelas. Siswa dengan cepat melaksanakan pembentukan kelompok, sangat antusias untuk segera mengetahui apa yang segera dilakukan. Ini sangat berbeda bila dibandingkan dengan keadaan pembelajaran sebelumnya, yang hanya mendengarkan, menulis, menggambar, mengerjakan soal dan tugas rumah. Siswa pada umumnya kurang bersemangat bekerja secara kelompok, dan malas menjawab pertanyaan bahkan ada saja siswa yang tidak masuk karena alasan yang sederhana.

Beberapa yang perlu direfleksi pada pembelajaran siklus ke-1 dan upaya perbaikan untuk siklus 2 antara lain :

- a) Tujuan pembelajaran belum ditulis atau disampaikan pada siswa sehingga siswa terkesan kurang faham apa yang akan dipelajari.
- b) Guru harus jelas menginformasikan teknik pembelajaran dengan jelas agar pelajaran yang membosankan dan penyajiannya yang tidak menarik. Temuan lain pada siklus ke-1 adalah waktu tidak cukup, ada siswa yang tidak serius dalam belajar masih ada siswa yang bermain-main dengan berlari-lari mengoda temannya. Tidak bekerja sesuai dengan petunjuk dan terkesan bingung dengan perintah yang ada. Hanya beberapa kelompok siswa yang serius bekerja kelompok, berdiskusi dan mengajukan pertanyaan siswa tidak merasa bingung
- c) Penggunaan waktu kurang/ tidak efektif, sebagian besar waktu digunakan siswa untuk mengganggu temannya dan berjalan serta ngomong sendiri
- d) Siswa masih bingung dengan petunjuk atau teknik pembelajaran metode cooperative learning penggunaan mesin CD Player berbantuan papan pintar ini. padahal sering kali digunakan dalam pembelajaran.
- e) Guru kurang memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif bertanya atau mengemukakan ide-idenya.
- f) Pembagian kelompok tidak heterogen, siswa yang pandai satu kelompok dengan siswa yang pandai dan sebaliknya.

Upaya perbaikan untuk siklus ke-2 antara lain :

- a. Menyampaikan dengan menulis tujuan pembelajaran
- b. Membimbing siswa lebih efisien.
- c. Menggunakan waktu seefisien mungkin, mengingatkan siswa yang tidak aktif dan yang diam saja atau tidak ikut bermain, hanya sebagai penonton teman kelompoknya.
- d. Menyederhanakan dan memperjelas kalimat atau perintah yang digunakan, dan memberi informasi tentang pelajaran yang akan disampaikan seminggu sebelum pelaksanaan agar siswa dapat mempelajari dulu di rumah.
- e. Membentuk kelompok baru untuk meningkatkan peran setiap siswa dalam bekerja kelompok.
- f. Memberi penghargaan yang lebih kepada siswa yang mau memberikan tanggapan dan saran, serta siswa yang mau mengemukakan ide-idenya. Misalnya melalui pemberian simbol jempol tangan dan kartu bintang.
- g. Memperbanyak latihan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pranata dan penyimpangan sosial.

Siklus ke-2

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus ke-2 ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi sesuai refleksi siklus ke-1, terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 2, LKS, soal tes uji kompetensi, dan alat-alat pembelajaran yang mendukung. Rencana pelaksanaan pembelajaran dirancang menggunakan model pembelajaran **cooperative learning** menggunakan alat peraga mesin CD Player dengan pokok bahasan pranata dan penyimpangan sosial Secara umum gambaran pelaksanaan pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut:

b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan revisi pada siklus ke-sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus ke-1 tidak terulang lagi pada siklus 2. Yang perlu diperhatikan adalah tujuan pembelajaran harus disampaikan pada siswa sehingga siswa faham apa yang akan dipelajari, waktu digunakan lebih efektif, materi disampaikan seminggu sebelum pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung. Guru aktif memberibimbingan dan petunjuk saat pembelajaran berlangsung sehingga keaktifan siswa meningkat. Pembagian kelompok diusahakan merata, siswa yang pandai tidak satu kelompok dengan siswa yang pandai dan sebaliknya.

Pembelajaran diawali dengan menuliskan tujuan pembelajaran. Tanya jawab pelajaran yang lalu dan memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan apakah yang terjadi jika pranata tidak di terapkan dalam kehidupan sehari-hari? Kemudian guru memberikan informasi kepada siswa tentang penyimpangan sosial, bagaimana untuk mengendalikan penyimpangan sosial,. Membagi kelas menjadi kelompok heterogen (4 sampai 5 orang) Guru menginformasikan jawaban pada satu orang dalam kelompok untuk di lanjutkan kembali terhadap teman yang lain dalam kelompok tersebut. Setelah selesai, guru meminta satu kelompok mempresentasikan jawabannya, kelompok lain menanggapi atau mengomentari. Membimbing siswa membuat rangkuman pembelajaran, dengan mengemukakan lagi kesimpulan hasil kelompoknya.

c. Observasi

Ketika pembelajaran berlangsung keaktifan siswa diobservasi dan hasilnya seperti tabel berikut :

Tabel 3, Hasil Observasi Aktifitas Pembelajaran
(setelah menggunakan mesin CD player berbantuan papan pintar)

No	Kelompok	Indikator Keaktifan Belajar Siswa				Jumlah Skor
		Senang dan Antusias	Melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur	Kerjasama kelompok	Tepat waktu	
1	A	4	4	4	4	16
2	B	4	3	4	4	15
3	C	3	4	4	4	15

4	D	4	4	4	3	15
	Jumlah	15	15	16	15	61
	Prosentase	94	94	100	94	95

Tabel 4, Hasil Prestasi Belajar Siswa
(menggunakan Mesin CD Player berbantuan papan pintar)

No	Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Prosentase (%)	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abd. Rohim	67	67		√
2	Ahmad Misnadi	80	80	√	
3	Aprilia Anggraeni	87	87	√	
4	Baskoro	87	87	√	
5	Catur Gethi Amalia	80	80	√	
6	Dwi Ayu Wulandari	100	100	√	
7	Estika Dewi Kustanti	13	87	√	
8	Fatmawatul Hasanah	12	80	√	
9	Firmansyah Fajar Purnama A	12	80	√	
10	Hadi Nurrofik	12	80	√	
11	Helmi Kusuma Wijaya	12	80	√	
12	Ikbal Hidayatullah	13	87	√	
13	M Sholeh Kusnanto	12	80	√	
14	Marisa	9	60		√
15	Meyfa Putri Wulandari	13	87	√	
16	Moh Albar Abdul Jalil	15	100	√	

17	Moh. Lutfianto	11	73		√
18	Muh Raihan Alif Bassam	12	80	√	
19	Muhammad Ikbāl	13	87	√	
20	Muhlas Maulana	13	87	√	
21	Nisa Rosanti	12	80	√	
22	Renata Trias Putri	12	80	√	
23	Saiful Bahri	12	80	√	
24	Samsul Hoiri	13	87	√	
25	Syahro Ayu Rahmadani	13	87	√	
26	Yuni Revita Erma W	12	80	√	
27	Yuniar Muizul Azizah	12	80	√	
28	Fausta Bintang Salsabila	13	87	√	
	Prosentase ketuntasan			89 %	

Refleksi

Pada siklus ke-2 terjadi perubahan suasana kelas yang lebih baik. Siswa dengan cepat melaksanakan pembentukan kelompok, sangat antusias. Hanya beberapa siswa saja yang tidak konsentrasi, ada yang masih berjalan untuk mengganggu kelompok lain, masih ada siswa yang bermain-main tapi secara umum siswa aktif bekerja kelompok, berdiskusi dan mengajukan pertanyaan, tepat mengumpulkan tugas sesuai waktu yang di tentukan. Dari data diperoleh hasil keaktifan siswa 45% pada pertemuan pertama, dan 95% pada pertemuan kedua dikategorikan keaktifan siswa baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran menggunakan alat peraga mesin **CD Player berbantuan papan pintar** berdampak positif dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian setiap siklus mengalami perubahan seperti ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus 1 dan siklus 2
DATA HASIL BELAJAR SISWA PER SIKLUS

No	Unsur yang diamati	Siklus ke-1	Keterangan	Siklus 2	Keterangan	Kesimpulan
1	Prestasi Belajar	36 %	Jumlah siswa 28, yang tuntas hanya 10 orang dan 18 siswa belum tuntas	89 %	Jumlah siswa 28, yang tuntas 25 orang hanya 3 siswa belum tuntas	Terjadi kenaikan prestasi belajar siklus I ke siklus II sebesar 53 %
	Keaktifan belajar siswa	45%	Siswa cenderung pasif , bingung dengan yang akan dilakukan, malu untuk bertanya, kurang kompak	95%	Siswa cenderung aktif, berani bertanya dan mengemukakan pendapat dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas.	Terjadi kenaikan keaktifan ketuntasan siklus I ke siklus II sebesar 50 %

Dari tabel 5 di atas pada siklus ke-1 diperoleh hasil keaktifan belajar siswa 45% meningkat menjadi 95%,. Hal ini disebabkan antara lain :

- Tujuan pembelajaran belum disampaikan pada siswa sehingga siswa terkesan kurang faham apa yang akan dipelajari.
- Waktu yang digunakan tidak efektif , sebagian besar waktu digunakan untuk bermain atau menggoda temannya.
- LKS diberikan saat pembelajaran akan berlangsung sehingga siswa tampak bingung dengan petunjuk yang ada di LKS.
- Guru kurang memberi keaktifan kepada siswa saat pembelajaran.

Ketidaktuntasan prestasi belajar siswa pada siklus ke-1 ada hubungannya dengan masih ada siswa yang bekerja sendiri dalam mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan dan pengelompokan yang kurang heterogen. Sehingga ada kelompok lebih banyak siswa yang lemah dari pada siswa yang pintar.

Pembelajaran pada siklus 2 berjalan jauh lebih baik dari siklus ke-1. Bimbingan intensif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas kelompok dengan cara mengingatkan untuk berfikir bersama, menyebabkan aktivitas mengerjakan tugas meningkat, dan menjawab pertanyaan di LKS cukup menonjol. Kegiatan-kegiatan ini merupakan butir-butir yang

kuat pada aktivitas siswa. Sehingga kriteria aktivitas siswa baik (keaktifan siswa meningkat) dari 45% menjadi 98%, atau rata-rata 81%. Ini berarti ada peningkatan keaktifan siswa 53% dari rerata siklus 1 ke siklus 2, dan kriteria yang disyaratkan terpenuhi yaitu $\geq 80\%$. Tabel 5 ada peningkatan prestasi belajar siswa 36 % dari siklus ke 2 menjadi 89%.

Gambar 2. Pertemuan kesatu siklus 2 (diskusi dan presentasi)



Gambar 3. Pertemuan kedua siklus 2



Gambar 4. Presentasi hasil tiap kelompok

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa,

telah dijabarkan pada bab

1. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung baik namun masih ditemukan beberapa kelemahan, dan berdasarkan refleksi siklus I, maka peneliti melakukan

perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II
siklus II sudah berlangsung dengan sangat baik.

sehingga pembelajaran pada

2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan alat peraga mesin CD Player berbantuan Papan pintar menunjukkan hasil yang positif dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 50% serta prestasi belajar siswa 53% pada kelas VIII C SMP Negeri 2 Tegalsiwalan Kabupaten Probolinggo.

DAFTAR PUSTAKA

- Kalelioğlu, F., & Gülbahar, Y. (2014). The Effect of Instructional Techniques on Critical Thinking and Critical Thinking Dispositions in Online Discussion. *Educational Technology & Society*, 17 (1), 248–258.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Desy Eka Wahyuni, Alimufi Arief. (2015) Implementasi Pembelajaran Scientific Approach dengan Soal HOTS Pada Materi Alat-alat Optik Kelas X di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Vol 4, hl. 37
- Hadinata Kurnia. (2016). *Jurus Jitu Guru Jawara*, Padang: Kabarita.
- Setiawan, Daris, Wibisono. 2013. “Strategi Penyampaian Isi Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di SMK Negeri 1 Grugugan Bondowoso.” Tes tidak diterbitkan. Malang: PPs Universitas Negeri Malang
- Asmani, Ma'mur Jamal. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kesuma, Ameliasari. (2014). Media Dagang Game 2014 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Usaha Dagang Siswa Kelas XI IPS 1 MAN Salatiga Semester I Tahun Ajaran 2014/2015. *Penelitian Tindakan Kelas*.

BARATANGGORO GERAKAN PRAMUKA DAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SDN KARANGWINONGAN DALAM LOMBA TINGKAT PENGALANG

Ninuk Sumiyarsih, S.Pd.SD

SDN KARANGWINONGAN II, JOMBANG JAWA TIMUR

ninuksumiyarsih@gmail.com

Abstrak

Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang wajib ada pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, semua itu sudah tertuang pada Permendikbud Nomor 63/2014. Penulis saat membimbing regu pramuka masih dengan cara seadanya. Berawal dari kegagalan waktu mengikuti lomba dan penulis mengikuti kegiatan di kwaran/ Kwartir, saat itulah penulis tergerak untuk memberi bimbingan yang terarah pada regu pramuka terutama kesiapan dalam mengikuti lomba pramuka penggalang. Dari berbagai pengalaman kegagalan dalam berlomba dan pemikiran yang ada, terciptalah ide "BARATANGGORO". BARATANGGORO adalah BA (Bimbingan Aktif), Ra (Rasional), Tang (tanggung jawab), GoRo (gotong royong). Didalam penerapan BARATANGGORO ini peserta juga sudah melakukan pendidikan karakter didalamnya yaitu melalui olah hati, olah rasa, olah pikiran, dan olah raga dengan pelibatan didalam semua kegiatan dan kerjasama serta gotong royong yang tinggi. Dua tahun penerapan bimbingan ini dapat memecahkan masalah yang ada dan mencapai prestasi dalam setiap lomba yang kami ikuti yaitu Juara di SMAN Bandarkedungmulyo, Juara di STKIP PGRI Sidoarjo, dan Juara Umum Lomba Pramuka Penggalang Tingkat Ranting. Dengan pencapaian prestasi pada setiap lomba pramuka penggalang dapat disimpulkan bahwa "BARATANGGORO" efektif dalam meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang dan dapat memberi penguatan pendidikan karakter pada siswa SDN Karangwinongan.

Kata Kunci: Karakter; Pramuka; Baratanggor; Prestasi.

1. Pendahuluan

Penulis mulai bertugas di SDN Karangwinongan II sejak tahun 2003 dan masih bersertatus sebagai Guru Tidak Tetap (GTT). Di tahun itu sekolah kami masih minim sekali dari sarana dan prasarannya, jumlah siswanya dan bahkan nilai kelulusannya pun masih tergolong nilai yang pas pasan. Dengan adanya permasalahan tersebut penulis membimbing peserta pramuka penggalang pun menggunakan bimbingan yang seadanya karena tidak ada faktor yang menunjang didalam setiap kegiatan kepramukaan. Sehubungan dengan hal tersebut pendidikan karakter untuk siswa di sekolah kami pun terlihat rendah karena tidak ada satupun kegiatan yang dapat memotivasi mereka. Mulai tahun 2016 penulis yang telah diangkat menjadi PNS dan mendapat tugas tambahan sebagai bendahara sekolah mengajak rekan-rekannya untuk melakukan perubahan di segala bidang baik di dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran yang salah satunya adalah melakukan perubahan bimbingan didalam gerakan ekstrakurikuler khususnya

didalam gerakan paramukan yang menggunakan suatu cara atau strategi yang dapat mendobrak kegiatan ekstrakurikuler pramuka menjadi maju dan dapat mengetarkan semua kalangan apabila mendengar nama SDN Karangwinongan II yaitu yang kita kenal dengan startegi “BARATANGGORO”.

Sesuai identifikasi masalah diatas maka muncul rumusan masalah, “Dengan menggunakan “BARATANGGORO” apakah dapat meningkatkan gerakan pramuka dan penguatan pendidikan kareakter di SDN Karangwinongan II?”.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis tertarik untuk menguraikan secara singkat dalam penulisan *best practice* yang penulis alami sebagai sebuah pengalaman terbaik dalam bimbingan penelitian prestasi siswa menghadapi perlombaan pramuka ditingkat penggalang. Dengan prestasi yang tercapai membuat peserta pramuka penggalan di pangkalan kami menjadi bangga, siswa juga dapat meningkatkan kerjasama dan gotong royong yang baik. Dengan peningkatan ini maka siswa di SDN Karangwinongan II juga dapat meningkatkan gerakan keharmonisannya melalui olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga. Selain itu penulis memiliki tujuan agar pengalaman berharga ini menginspirasi teman sejawat dalam mengelolah kegiatan ekstrakurikuler khususnya ekstrakurikuler paramuka tingkat penggalang, Serta pengalaman ini dapat dikembangkan untuk membuat program bimbingan menuju prestasi yang optimal.

2. Kajian Teori

a. Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan suatu gerakan untuk memperkuat karakter peserta didik melauai harmonisasi beberapa olah misalnya olah hati, olah pikiran, dan olah raga dengan pelibatan peserta didik dan kerja sama antar pendidik, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRT). PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter yang meliputi nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, gotongroyong, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, danbertanggung jawab.

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju maka banyak peserta didik kita memiliki nilai-nilai karakter yang semakin rendah. Nilai-nilai karakter itu dapat kita tingkatkan lagi salah satu cara adalah memberi motivasi pada peserata didik kita. Dalam kesempatan ini Penulis memberi motivasi peserta didiknya melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka khususnya pada tingkat penggalang.

b. Ekstrakurikuler Gerakan Pramuka

Ekstrakurikuler adalah Suatu kegiatan Pendidikan yang dilakukan diluar jam pelajaran. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kepribadiannya, minatnya dan kemampuannya diberbagai bidang diluar bidang akademik. Pendidikan Kepramukaan adalah suatu proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia. Selain itu melalui kegiatan ekstrakurikuler Pramuka peserta didik dapat meningkatkan penghayatan dan pengamalan nilai kepramukaan di Satuan Pendidikan.

Pendidikan kepramukaan saat ini merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib di satuan pendidikan baik ditingkat dasar maupun menengah. Dasar legalitasnya jelas diantaranya adalah Undang-Undang Nomor 12 tahun 2010 dan Permendikbud Nomor 63/2014.

Gerakan Pramuka memiliki 4 sifat dan fungsi. 4 sifat yang dimiliki gerakan pramuka yaitu (1) Gerakan Pramuka merupakan gerakan pendidikan kependidikan nasional Indonesia, (2) Gerakan Pramuka dapat membantu pemerintah dan masyarakat dalam melaksanakan kelancaran Pembangunan dibidang pendidikan, Khususnya pada bidang pendidikan diluar sekolah atau disebut ekstrakurikuler sekolah, (3) Gerakan Pramuka bukanlah suatu organisasi kekuatan sosial politik semata, (4) Gerakan Pramuka selalu menjamin kemerdekaan anggotanya, pemeluk agama, dan kepercayaan. Fungsi Gerakan Pramuka yaitu sebagai lembaga pendidikan luar sekolah dan merupakan wadah pembinaan generasi muda dimana memiliki prinsip dasar metode pendidikan kepramukaan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, lingkungan, kepentingan dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia.

Gerakan pramuka menggunakan prinsip dasar metodik kepramukaan yaitu (1) pengamalan Kode Kehormatan, Kode kehormatan pramuka adalah TRISATYA PRAMUKA dan DASA DARMA PRAMUKA. (2) Belajar sambil melakukan, dalam kehidupan sehari-hari sikap kepramukaan harus ditanamkan misalnya sikap disiplin, sopan, rasa tanggung jawab dan gotong royong yang nantinya akan mendorong pendidikan karakter peserta didik lebih meningkat atau lebih baik lagi.

3. Hasil dan Pembahasan

Kurangnya bimbingan dan strategi yang kurang tetap membuat pramuka penggalang SDN Karangwinongan II selalu mengalami kegagalan dalam mengikuti lomba. Dengan kegagalan itu juga terlihat efeknya pada peserta didik yaitu peserta didik kurang semangatnya dalam proses belajar mengajar dan melemahnya rasa tanggung jawab, kerja sama dan gotong royong. Dengan adanya masalah yang timbul seperti itu maka Penulis memiliki ide/pemikiran yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik melalui gerakan pramuka SDN Karangwinongan II dan sekaligus dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa. Penulis melakukan **bimbingan aktif, rasional, tanggung jawab dan gotong royong**. **Bimbingan aktif** yang diberikan pada siswa adalah melakukan kegiatan rutin ekstrakurikuler yang tadinya seminggu satu kali pertemuan ditambah menjadi dua kali pertemuan dalam seminggu dengan hari yang berbeda. **Rasional** merupakan suatu sikap yang dilakukan seseorang berdasarkan pikiran dan pertimbangan yang logis dan cocok dengan akal sehat yang dimiliki manusia. Siswa kita ajak untuk berfikir dengan cepat dan tepat dalam melakukan tindakan maupun gerakan, kekompakan harus kita jaga dalam sebuah kelompok. **Tanggung Jawab** merupakan suatu perbuatan yang dilakukan oleh setiap manusia atau individu yang berdasarkan kewajiban untuk menunjukkan bahwa individu tersebut memiliki sifat dan kejujuran yang tinggi. Pada pion ini penulis mengajarkan pada peserta untuk memiliki tanggung jawab yang tinggi yaitu dengan cara peserta harus dapat menyelesaikan kegiatan lomba dengan ketentuan yang diharapkan misalnya ketepatan hitungan waktu, ketepatan menempati kaving (areal yang tentukan panitia untuk menyelesaikan suatu lomba). **Gotong royong** adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama yang nantinya digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu misalnya untuk mencapai suatu hasil tertentu yang didampakan bersama. Dalam hal ini Penulis menekankan kekompakan/kerjasama yang

mutlak harus dijaga karena tanpa kerjasama yang baik dalam sebuah tim makan keberhasilan takkan terwujud, baik itu dalam suatu perlombaan ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bimbingan yang aktif, rasional, tanggung jawab dan gotong royong yang dilakukan secara berkesinambungan maka akan menciptakan karakter peserta didik menjadi lebih baik dari yang kemarin. Hal ini dapat dibuktikan dengan beberapa keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam setiap lomba pramuka tingkat penggalang dan selain itu peserta didik menjadi lebih bangga dan kebangga itu membuat peserta didik yakin bahwa keberhasilan itu juga berkat kerjakeras peserta didik dan bimbingan guru. Semua itu menyebabkan peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab, lebih meningkatkan kerjasama dan gotong royo dan yang tidak kalah pentingnya mereka menjadi lebih sopan terhadap guru karena mereka juga percaya bahwa guru dapat menjadikan mereka menjadi lebih baik.

Tabel 1. *Tabel prestasi siswa*

No	Prestasi sebelum tahun 2017	Prestasi tahun 2017 sampai sekarang
1	Tidak pernah mendapat prestasi	SO FUN 2017 di SMAN Bandarkedungmulyo Kec. Jombang Juara I Putra Lomba Pionering Tiang Bendera, Juara I Putri Lomba SIC, Juara I Putri Lomba SORAM (Soprak Barisan),Juara III Putri Lomba pioneering Tiang Bendera.
2		GELORA-PG 2017 Lomba Pramuka Penggalang SD/MI SE-JOMBANG TERBUKA Juara I Putri Lomba Peonering, Juara II Putra Lomba pionering, Juara III Putra Lomba Senam Pramuka, Juara III Putri Lomba Senam Pramuka
3		. KOBBAR SCOUT IV 2017 di STKIP PGRI Sidoarjo Juara I Putra Lomba Peonering Mini Putra dan Juara I Pionering Mini Putri.
4		Lomba Gudep Unggul SD/MI tahun 2018 Tingkat Ranting Mojoagung Juara I Lomba PP, Juara I Putri Lomba Pionering, Juara I Putra Lomba Pionering, Juara I Putra Lomba CCP (Cerdas Cermat pramuka), Juara I Putri Lomba CCP (Cerdas Cermat Pramuka), dan Juara III Putra Kresibu (Kreasi Sabun Mandi)



Gambar 1. Bimbingan aktif



Gambar 2. Rasional, bertanggung jawab, dan gotongroyong



Gambar 3. olah hati, olah pikiran, dan olah raga



Gambar 4. Prestasi peserta didik dalam lomba paramuka tingkat penggalang



Gambar 5. Apresiasi

4. Simpulan

Dengan tercapainya prestasi peserta didik didalam gerakan pramuka tingkat penggalang, hal ini membuktikan bahwa “BARATANGGORO” memang tepat untuk diterapkan di SDN Karangwinongan II pada khususnya dan semua sekolah baik ditingkat dasar maupun ditingkat menengah pada umumnya.

Tidak hanya prestasi yang kita dapatkan pada pembelajaran kali ini. Dengan strategi “BARANGGORO” siswa lebih percaya diri dalam melangkah , selalu berdoa sebelum melakukan apa pun. Karena peserta didik percaya keberhasilan yang mereka raih selama ini adalah atas seizing Allah STW (riligius). Selain itu peserta didik juga dapat meningkatkan rasa kejuujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, dan saling gotong royong yang tinggi. Hal ini membuat peserta didik yakin apabila semua itu dilakukan maka keberhasilan pasti bisa diraih. Dengan meningkatnya kreatifitas dan kemandirian peserta didik membuat mereka semakin bangga dan percaya diri untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diembannnya. Kepedulian terhadap lingkungan dan sosial serta meningkatnya rasa tanggung jawab terlihat pada setiap tingkah laku perserta didik, yang selalu menundukkan/ menyondongkan badan ketika melintas didepan guru atau mencium tangan bapak/ibu guru ketika mereka berpapasan dengan beliau. Dengan meningkatnya prestasi dan pendidikan karakter pada diri peserta didik, Penulis merasa senang karena Strategi “BARANGGORO” berhasil meningkatkan prestasi gerakan pramuka dan penguatan pendidikan kareakter di SDN Karangwinongan II.

Daftar Pustaka

- Mirza, G. (2014). *Lampiran I Permen nomor 63 tahun 2014*<https://www.slideshare.net/gilangasridevianty/lampiran-i-permen-nomor-63-th-2014>. Diunduh Jombang 8 september 2017.
- Suhardi. (2017). *Pengutan Pendidikan Karakteri Sekolah.Prosiding Seminar Nasional* ISBN: 978-602-61646-0-5:kemendikabud
- Suwanto,M.Pd. (2018)Penelitian Tindakan Kelas,Sekolah,dan BeST Practice. Bojonegoro.Pustaka Internet Intermedia

Penguatan Karakter Siswa SMPN 5 Bojonegoro Melalui Kegiatan Sekolah Berbasis *OHARAPIGA* Dan Keteladanan “ Guru ”

Mudji Lastutik, S.Pd,MM

SMP Negeri 5 Bojonegoro, Bojonegoro, Jawa Timur
mlastutik@yahoo.co.id

Abstrak

Karakter siswa di latar belakang kondisi keluarga/ekonomi, tingkat kecerdasan dan lingkungan. Banyaknya pelanggaran tatib disekolah menjadikan sekolah tidak kondusif dan berdampak pada KBM maka kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) harus dilaksanakan untuk membentuk generasi emas berkarakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas melalui kegiatan sekolah dengan menerapkan harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga (*OHARAPIGA*). Kegiatan ini bekerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Kegiatan sekolah yang direkomendasikan dapat menumbuhkan 5 karakter utama PPK antara lain : sholat dhuhur berjamaah, pembinaan Disiplin oleh Kodim, Welas asih, pameran hasil Pembelajaran, Pentas Seni. Respon siswa setelah kegiatan melalui angket dapat menunjukkan tingkat keberhasilan mencapai 96% setuju dengan penumbuhan karakter yang ditanamkan tiap kegiatan. Pendidikan karakter memerlukan kegiatan nyata dan keteladanan guru sebagai pembina terdepan siswa. Guru yang menjadi contoh (keteladanan), karena apa yang dilakukan guru akan dilakukan siswa, maka itulah sebenar-benar teladan. Karakter ini tidak serta merta akan terus melekat pada diri siswa maka perlu keteladanan dan bimbingan guru agar karakter benar-benar terbentuk dan menjadi kepribadian siswa yang religius, nasionalis, gotong-royong, mandiri dan integritas. Ada 81% guru selalu memberikan keteladanan, 16 % sering dan 3 % kadang-kadang. Maka perlu kekompakan untuk keteladanan dari semua pihak.

Kata kunci : *karakter, oharapiga, keteladanan*

1. PENDAHULUAN

Karakter siswa tak lepas dari latar belakang keluarga/ekonomi, lingkungan tempat tinggal, kemampuan intelegensi. Pelanggaran oleh siswa menunjukkan karakter si empunya, suka membuli teman, berkelahi, terlambat ke sekolah, membolos dan lain-lain. SMP Negeri 5 Bojonegoro sebagian besar siswanya adalah dengan kompleksitas sifat berkinestetik tinggi. Kegiatan-kegiatan sekolah berlandaskan karakter berbasis olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga untuk mewujudkan penguatan karakter siswa perlu dilaksanakan. Harmonisasi dan sinergi antara stakeholder, komitmen dan kepedulian yang kuat sangat dibutuhkan untuk menunjang cita-cita mulia ini. Sebagai langkah awal kunci sukses adalah penanaman disiplin siswa. menurut Hidayatullah (2010:54) menyatakan bahwa, “Pada dasarnya penegakan disiplin adalah mendidik agar seseorang taat pada aturan dan tidak melanggar larangan yang dilandasi oleh sebuah kesadaran.” Dalam hal ini pendidikan orang tua, masyarakat, guru sangat diperlukan, dalam lembaga pendidikan Guru adalah orang yang paling tepat dan selalu mempunyai kesempatan untuk melakukan perubahan perilaku peserta didik melalui aktivitas pendidikan, sebagai guru dan

pendidik perlu memberikan teladan dan contoh yang baik. mungkin kita pernah mendengar sanepo Jawa "*Guru = digugu lan ditiru*". Sanepo yang sudah familiar di telinga kita. Makna Sanepo diatas, guru adalah manusia teladan yang segala tindak tanduknya selalu dicontoh oleh muridnya. Guru dan pendidik mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dalam menghasilkan generasi yang berkarakter, dan bermoral. Guru itu teladan bagi peserta didik dan mempunyai peran yang sangat besar dalam pembentukan karakter siswa (Raharjo, 2013:105)

Permendikbud no 20 tahun 2018 tentang PPK menyebutkan Pelaksanaan PPK berbasis kelas, budaya sekolah dan masyarakat. Dalam pelaksanaannya PPK tak semudah teori dan contoh kegiatan yang diberikan karena karakter lebih menyentuh karena keteladanan lewat olah hati, olah rasa , olah pikir dan olah raga sesuai wejangan dari Ki Hajar Dewantara. Keteladanan pendidik yang harus ditanamkan kepada peserta didik adalah sikap jujur, etika, dan moral dan keikhlasan dan semuanya dimulai dari kelas. Kelas adalah unit terkecil sekolah, di dalam kelas ada teladan wali kelas yang berperan terhadap hasil belajar siswa.

Setiap kegiatan pendidikan pasti memiliki cita-cita mulia atau tujuan sebagaimana tertuang dalam Perpres no 87 tahun 2017 yang menitikberatkan pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan. Banyak sekali program-program PPK kemendikbud dilaksanakan melalui kegiatan seminar dan workshop. Pelaksanaan PPK untuk memperkuat karakter peserta didik yang Religius, Nasionalis, Gotong royong, Mandiri dan Integritas. Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) untuk terwujudnya generasi emas 2045. Gerakan ini didasari kemajuan teknologi abad XXI yang dapat menggerus mental bangsa dan makin lemahnya karakter siswa. Maraknya narkoba yang mulai merambah remaja, hamil diluar nikah, perkuliahan remaja, buli di medsos dan lain-lain. Sekolah sebagai wahana penguatan pendidikan karakter memiliki peranan yang sangat penting. Tanpa disadari terjadi pergeseran minat sekolah, orangtua sekarang tidak lagi mengandalkan sekolah berprestasi akademis saja tetapi lebih menginginkan anaknya menjadi pribadi cerdas dan berkarakter. Dampaknya sekolah dengan brand karakter akan lebih diminati karena selain anaknya mumpuni dibidang akademis juga menjadi pribadi berkarakter "mulia". Sekolah menjadi lingkungan kedua setelah rumah, ikut berperan dalam pembentukan karakter maka kegiatan sekolah harus berbasis penumbuhan karakter. Kegiatan sekolah yang berbasis karakter tentu sangat dibutuhkan. Dari permasalahan diatas maka perlu kegiatan sekolah berbasis OHARAPIGA melalui keteladanan "guru" SMP Negeri 5 Bojonegoro untuk membentuk siswa berkarakter religius, nasionalis, gotong-royong, mandiri, dan integritas. Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah adalah kegiatan/budaya sekolah berbasis oharapiga apa saja yang dapat dilaksanakan untuk membentuk siswa berkarakter religius, nasionalis, gotong-royong, mandiri, dan integritas ? Tujuan yang ingin dicapai antara lain untuk mengetahui kegiatan/budaya sekolah berbasis *oharapiga* yang dapat dilaksanakan untuk membentuk siswa berkarakter religius, nasionalis, gotong-royong, mandiri dan integritas.

2. METODE

Desain Penelitian dirancang untuk memperoleh data serta mempermudah di dalam memecahkan masalah yang peneliti hadapi. Subyek penelitian ini adalah siswa yang terdiri dari 3 orang perwakilan pengurus kelas (30 kelas) sehingga sejumlah 90 siswa, kegiatan / budaya sekolah berbasis oharapiga yang dapat membentuk karakter

nasionalis, gotong-royong, mandiri, religius dan integritas Obyek penelitian ini adalah guru/ peneliti. Di dalam pengumpulan data di lapangan, penelitian ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1) Metode observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis atas fenomena yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk mengetahui secara langsung gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah, program kegiatan sekolah berkarakter, sarana prasarana, dan administrasi guru.

2) Metode Dokumentasi

Metode ini untuk mencari data yang peneliti kumpulkan lewat dokumentasi yang berupa daftar nilai angket siswa yang menjadi subyek penelitian, kegiatan-kegiatan sekolah berbasis oharapiga untuk membentuk karakter siswa.

3) Metode Angket atau Kuisioner

Peneliti akan menyebarkan angket kepada responden artinya suatu metode pengumpulan data melalui pertanyaan tertulis dengan jawaban pilihan yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kegiatan/budaya sekolah berbasis oharapiga. Instrumen/angket terlampir.

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggunakan fakta, menggunakan kata-kata. Deskriptif adalah menggambarkan apa adanya tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan. Sedangkan kualitatif adalah yang dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Sebelum dianalisis data yang terkumpul melalui angket yang dikembalikan oleh 90 siswa diskor terlebih dahulu. Pemberian skor dilakukan untuk masing-masing butir, kemudian dijumlahkan untuk menunjukkan skor kumulatif masing-masing variabel. Skor yang diberikan disesuaikan dengan alternatif respon yang dipilih oleh subyek dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan kepada subyek penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Pengambilan data penelitian dilakukan dengan meminta jawaban dari angket yang diberikan kepada responden (90 siswa dari 30 rombel) untuk menjawab setiap karakter yang muncul dari setiap kegiatan sekolah yang dijalankan. Hasil perhitungan angket nampak pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Rekap hasil Respon Siswa terhadap Kegiatan Sekolah Berbasis Oharapiga di SMPN 5 Bojonegoro

REKAP HASIL RESPON SISWA TERHADAP KEGIATAN SEKOLAH BERBASIS OHARAPIGA DI SMPN 5 BOJONEGORO																
NO	KEGIATAN SEKOLAH	KARAKTER YANG DITANAMKAN														
		RELIGIUS			NASIONALIS			MANDIRI			GOTONGROYONG			INTEGRITAS		
		S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	TS
1	Sholat dhuhur berjamaah	90	0	0	80	10	0	85	5	0	88	2	0	90	0	0
2	Pembiasaan sholat dhuha terjadwal	80	10	0	90	0	0	85	5	0	87	3	0	86	4	0
3	Pembinaan disiplin di Kodim	90	0	0	90	0	0	87	3	0	87	3	0	90	0	0
4	Menanam tanaman di pot gantung dan tanaman likuanyu	90	0	0	87	3	0	85	5	0	90	0	0	90	0	0
5	Pameran hasil pembelajaran	90	0	0	90	0	0	85	5	0	87	3	0	89	0	0
6	Pentas Seni	90	0	0	90	0	0	90	0	0	90	0	0	90	0	0
7	Welas Asih (memberi santunan pada anak yatim dan dhuafa	90	0	0	90	0	0	90	0	0	90	0	0	90	0	0
	JUMLAH	620	10	0	617	13	0	607	23	0	619	11	0	625	4	0
	TOTAL	630	630	630	630	630	630	630	630	630	630	630	630	630	630	630
	PERSENTASE	98%	2%	0%	98%	2%	0%	96%	4%	0%	98%	2%	0%	99%	1%	0%

Tabel 2. Rekap hasil keteladanan Guru dalam Kegiatan Sekolah Berbasis Oharapiga di SMPN 5 Bojonegoro

No	Pernyataan keteladanan guru dalam kegiatan Sekolah	Karakter yang ditanamkan	Skala sikap			
			Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
nilai sikap			4	3	2	1
1	saya mengetahui semua jenis kegiatan sekolah	mandiri	50	4	1	0
2	saya ikut berperan dalam setiap kegiatan disekolah	nasionalis	50	2	3	0
3	saya mendukung kegiatan sekolah yang dilaksanakan	nasionalis	55	0	0	0
4	saya mensosialisasikan setiap kegiatan sekolah kepada siswa maupun wali murid	integritas	40	5	10	0
5	pemilihan kegiatan sekolah berorientasi pada penanaman karakter	religius	48	7	0	0
6	saya terlibat langsung disetiap kegiatan sekolah	gotong royong	0	50	5	0
7	saya mencari solusi terbaik jika kegiatan sekolah mengalami kendala saat dilaksanakan	integritas	50	5	0	0
8	saya membimbing siswa,/memberi contoh yang tidak paham dalam melaksanakan kegiatan sekolah	religius	50	5	0	0
9	saya mengajak teman sejawat untuk berperan aktif dalam setiap kegiatan sekolah	gotong royong	50	5	0	0
10	saya mengimbaskan kegiatan sekolah kepada sekolah lain	mandiri	50	5	0	0
	total		443	88	19	0
	persentase %		81	16	3	0

b. Pembahasan

Sekolah menjadi lingkungan kedua setelah rumah, ikut berperan dalam pembentukan karakter maka kegiatan sekolah harus berbasis penumbuhan karakter. Kegiatan-kegiatan sekolah berlandaskan karakter berbasis olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga untuk mewujudkan penguatan karakter siswa yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Bojonegoro membawa perubahan pada karakter siswa. Hal ini nampak dengan mengadakan kegiatan sekolah yang berbasis karakter dengan melakukan pendekatan olah hati, rasa, pikiran/karsa dan raga dengan keteladanan guru dalam setiap event berdampak positif dengan nilai karakter yang wajib dikembangkan. Permendikbud no 20 tahun 2018 yang menitikberatkan pada 5 karakter utama yaitu religius, nasionalis, gotong royong, mandiri dan integritas menunjukkan religius 98 %, Nasionalis 98%, gotong royong 96%, mandiri 98% dan integritas 99 % berdasarkan hasil perhitungan respon siswa terhadap karakter yang dimiliki setelah kegiatan berlangsung. Bisa dimungkinkan karena dalam setiap kegiatan terjadi harmonisasi dan sinergi antara stakeholder, komitmen dan kepedulian yang kuat sangat dibutuhkan untuk menunjang cita-cita mulia ini. Sebagai langkah awal kunci sukses adalah penanaman disiplin siswa. Maka kegiatan yang menjadi kunci pokok adalah meningkatkan iman dan taqwa yang dibarengi dengan keteladanan guru. Menurut Mustari (2014:36) yang menyatakan bahwa, “disiplin diri adalah penundukkan diri untuk mengatasi hasrat-hasrat mendasar. Disiplin diri biasanya disamakan artinya dengan kontrol diri (self-control).” Upaya pembentukan karakter disiplin siswa diantaranya adalah membentuk aturan dan konsekuensi yang dibuat dan disepakati bersama, selain itu memberi nasehat kepada siswa yang melanggar, dan tegas terhadap konsekuensi yang telah ditetapkan dan guru harus berlaku adil kepada siapapun siswanya tetepa berbasis olah hati, rasa, pikiran dan raga.

Karakter ini tidak serta merta akan terus melekat pada diri siswamaka perlu keteladanan dan bimbingan guru agar karakter benar-benar terbentuk dan menjadi kepribadian siswa yang religius, nasionalis, gotong-royong, mandiri dan integritas. Ada 81% guru selalu memberikan keteladanan, 16 % sering dan 3 % kadang-kadang. Maka perlu kekompakan untuk keteladanan dari semua pihak. Faktor penghambat pembentukan akhlak / karakter siswa SMP Negeri 5 adalah latar belakang keluarga, labilnya emosi sehingga tingkat kesadarannya naik turun dalam menjalankan tatib sekolah, kemajuan teknologi, kemampuan peserta didik yang berbeda-beda, pergaulan peserta didik. Komitmen dan kekompakan yang tinggi untuk menjaga karakter agar tetap tertanam dalam jiwa maka jika ada pelanggaran sifat teguran, sanksi dan hukuman juga berbasis *oharapiga*.

1. Foto kegiatan sekolah berbasis oharapiga dan karakter yang dibentuk pasca

kegiatan



Gambar 1. *Pembinaan disiplin di Kodim*

karakter



Gambar 2. *tertib dan hikmat dalam upacara nasionalis dan integritas*



Gambar 3. *Sholat dhuhur berjamaah olah hati*



Gambar 4. *Disiplin waktu dengan sholat berjamaah (nasionalis)*



Gambar5. *Keteladanan guru dalam Jum'at sehat*



Gambar 6. *kerjasama antar siswa (gotong-royong) olah rasa*



Gambar7. *Penyambutan siswa pagi hari*



Gambar8. *teratur masuk gerbang sekolah*



Gambar9. *Motivasi pagi penanaman karakter percaya diri*



Gambar11. *sapu bersih sampah pasar olah pikir*



Gambar13. *Welas asih olah rasa*



Gambar15. *Pameran mapel dan pentas seni*
)

Gambar10. *Menumbuhkan rasa*



Gambar12. *kerjasama dalam memungut sampah gotong-royong*

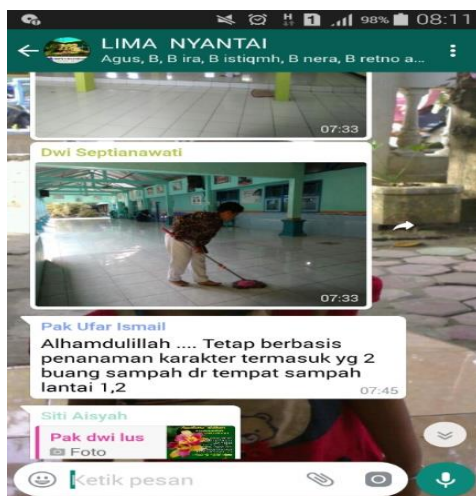


Gambar14. *kerjasama dalam event*



Gambar16. *Bangga budaya sendiri (nasionalis*

Sanksi berbasis OHARAPIGA



Gambar17. *Menyiapkan tempat sholat*

Reward Bagi Yang Berprestasi



Gambar18. *Keteladanan kakak bagi adik kelas*

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain

1. Kegiatan/budaya sekolah yang sudah dilaksanakan dan mampu membentuk 5 karakter utama siswa SMP Negeri 5 Bojonegoro adalah sholat dhuhur berjamaah, pembinaan disiplin oleh kodim, pembiasaan sholat dhuha, pembuatan pot gantung dan memelihara tanaman *likuanyu*, pameran hasil pembelajaran, pentas seni dan welas Asih. Sebanyak 96% karakter dimunculkan di kegiatan sekolah berbasis *OHARAPIGA*
2. Karakter ini tidak serta merta akan terus melekat pada diri siswamaka perlu keteladanan dan bimbingan guru agar karakter benar-benar terbentuk dan menjadi kepribadian siswa yang religius, nasionalis, gotong-royong, mandiri dan integritas. Ada 81% guru selalu memberikan keteladanan, 16 % sering dan 3 % kadang-kadang. Maka perlu kekompakan untuk keteladanan dari semua pihak.

5. SARAN ATAU REKOMENDASI

Rekomendasi atau saran yang dapat peneliti berikan antara lain :

1. Kegiatan sekolah yang berbasis *oharapiga* dapat dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik di masing-masing sekolah.
2. Banyak Kegiatan lain berbasis penumbuhan karakter dapat dilaksanakan selain yang peneliti sampaikan diantaranya salaman pagi hari, pembiasaan bacaan *juz amma* bagi muslim.
3. Guru dituntut menjadi figur: *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*. Ungkapan ini, menurut Ki Hajar dewantara diartikan sebagai sikap pimpinan (guru) harus mampu memberi teladan kepada murid-muridnya, seperti bertindak jujur dan adil. Guru juga harus mampu memberi motivasi kepada murid untuk belajar keras.
4. Guru juga perlu untuk memberikan kepercayaan kepada muridnya untuk mempelajari sesuatu sesuai minat dan kemampuannya. Guru tinggal merestui dan mengarahkan saja.
5. Untuk bisa sempurna 100 % memenuhi karakteristik adalah hal yang mustahil, sebab manusia jauh dari kesempurnaan, komitmen dan kompak menjaga karakter siswa jika terjadi pelanggaran maka sifat teguran, sanksi dan hukuman berbasis *oharapiga*
6. Masyarakat harus bijaksana dalam menilai guru, jangan dianggap bahwa guru itu adalah makhluk *sacral*(tidak pernah berdosa) maka jika ada pelanggaran dibuthkan kritik yang konstruktif sehingga kesempatan bisa menjadi wahana perubahan menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

Hidayatullah, M Furqon. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta : Yuma Pressindo

Kementerian Pendidikan Nasional. Badan Penelitian dan Pengembangan. Tahun 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*.

Kartikasari, Nur Farida. (2017). *Implementasi Keteladanan Guru Dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial Dan Disiplin Melalui Pendidikan Sekolah Ramah Anak Pada Siswa Kelas Atas Sd Muhammadiyah 16 Surakarta*. Solo: Unmuh Press

Mustari, Mohamad. (2014). *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Depok : Rajawali Press

Raharjo, agoes setyo. (2013). *Pengaruh Keteladanan Guru Dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Karakter Siswa SMK N 2 Pengasih Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik*. Jogjakarta : UNY Press

Susilowati, Indah, dkk. (2013). *Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Pendekatan Analysis Hierarchy Process* <http://dx.doi.org/10.15294/jejak.v6i1>. Diunduh di Bojonegoro, 4 September 2018

STRATEGI CASTIL PENSI DALAM UPAYA PERLINDUNGAN GURU

Hafit Juliardi

SMP Negeri 1 Genteng Banyuwangi
hafitjuliardi@yahoo.co.id

Abstrak

Pemberian sanksi terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik dapat menimbulkan permasalahan baru bagi guru, bahkan bisa menjadi ancaman bagi guru yang memberikan sanksi tersebut. Ancaman yang muncul berasal dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat atau kelompok masyarakat. Ancaman ini sebagai akibat ketidakpuasan atas sanksi yang diberikan guru terhadap peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan langkah untuk mencegah permasalahan yang muncul akibat pemberian sanksi pada peserta didik. Langkah tersebut adalah penerapan strategi CASTIL PENSI (**C**atat, **S**anksi dan **T**indak **L**anjut dalam **P**enilaian **S**ikap). Komponen yang terlibat dalam strategi ini antara lain guru mata pelajaran, wali kelas, urusan kesiswaan dan guru BK. Setiap terjadi pelanggaran tata tertib yang dilakukan peserta didik dilakukan pencatatan dalam jurnal penilaian sikap oleh guru mata pelajaran diketahui peserta didik yang bersangkutan dan wali kelas, setelah itu diberikan sanksi sesuai ketentuan oleh wali kelas atau urusan kesiswaan dan tindak lanjutnya berupa pembinaan oleh guru BK. Strategi CASTIL PENSI ini meminimalisasi permasalahan yang muncul akibat pemberian sanksi pada peserta didik, sekaligus memperbaiki sikap peserta didik yang bermasalah. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya peserta didik yang namanya tercatat sampai 2 kali dalam jurnal penilaian sikap dan makin sedikitnya jumlah peserta didik yang tercatat dalam jurnal penilaian sikap.

Kata kunci : *Castil Pensi, Perlindungan Guru, Penilaian Sikap.*

PENDAHULUAN

Pendidik dan pengajar pada pendidikan formal baik pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar maupun pendidikan menengah dikenal dengan nama guru. Secara umum guru dapat disebutkan sebagai orang yang mengajarkan suatu hal yang baru atau sebagai fasilitator pembelajaran dalam rangka mengembangkan potensi dasar dan kemampuan anak atau peserta didik. Guru memiliki tugas mendidik dan melatih peserta didik sesuai tuntunan kurikulum. Proses mendidik dan melatih dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain mengajar, guru juga melakukan penilaian terhadap peserta didik. Penilaian terhadap peserta didik meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi yang telah dimiliki oleh peserta didik. Penilaian terhadap peserta didik digunakan untuk mengetahui penguasaan kompetensi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, peserta didik SMP wajib memenuhi Standar Ketuntasan Lulusan (SKL). Dalam SKL dipersyaratkan peserta didik memiliki 3 kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual dan sosial, kompetensi pengetahuan serta kompetensi keterampilan. Sekolah yang melaksanakan kurikulum 2013 dipastikan melakukan penilaian sesuai yang dipersyaratkan, dan SMP Negeri 1 Genteng adalah salah satunya.

Peserta didik di SMP Negeri 1 Genteng memiliki latar belakang cukup bervariasi, mulai dari kemampuan akademik dan latar belakang keluarga. Secara akademik peserta didik yang masuk ke SMP Negeri 1 Genteng memiliki nilai rata-rata ujian 75 pada bidang Matematika, IPA dan Bahasa Indonesia, dan secara ekonomi latar belakang peserta didik rata-rata berasal dari keluarga berekonomi sederhana sampai menengah. Orang tua / wali peserta didik juga memiliki pekerjaan yang beragam pula, misalnya buruh, petani, pedagang, pegawai swasta, pegawai negeri dan wiraswasta. Dari latar belakang peserta didik yang bervariasi ini sangat mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah. Secara umum proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Genteng berlangsung sesuai perencanaan bidang kurikulum dan memperhitungkan hari-hari efektif sesuai waktu yang ada pada kalender pendidikan sekolah maupun kalender pendidikan dinas pendidikan kabupaten maupun provinsi. Kegiatan belajar mengajar melibatkan peserta didik, guru dan semua komponen sekolah seperti orang tua peserta didik dan masyarakat.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, ada permasalahan yang bisa muncul terutama permasalahan yang berasal dari peserta didik. Permasalahan yang muncul antara lain ; peserta didik tidak masuk tanpa keterangan, peserta didik tidak mengerjakan tugas, peserta didik membully temannya atau permasalahan lainnya. Dalam peraturan atau tata tertib sekolah, permasalahan yang muncul dan masuk kategori pelanggaran sudah diatur sanksinya, mulai sanksi yang ringan berupa peringatan lisan maupun tertulis, sampai sanksi yang berat seperti penyerahan kembali peserta didik kepada orang tua peserta didik. Peraturan atau tata tertib yang dibuat merupakan kesepakatan antara orang tua peserta didik dengan wali kelas selaku perwakilan sekolah. Sehingga bila terjadi pelanggaran kesepakatan yang dilakukan oleh peserta didik / pelanggaran tata tertib maka guru dapat memberikan sanksi sesuai aturan yang telah di buat, dan karena orang tua peserta didik yang membuat kesepakatan maka diharapkan tidak muncul permasalahan seperti keberatan atas sanksi yang diberikan.

MASALAH

Permasalahan muncul bila orang tua peserta didik tidak memahami bahwa tata tertib yang dibuat merupakan kesepakatan bersama dan tata tertib dibuat dalam rangka memberikan pelayanan yang baik buat guru maupun peserta didik itu sendiri, selain itu tata tertib dibuat untuk menjamin proses belajar mengajar berjalan sebagaimana mestinya. Pemberian sanksi terhadap peserta didik yang melanggar tata tertib ada kalanya menimbulkan permasalahan baru bagi guru. Seperti pernah diberitakan oleh liputan 6.com, terjadi penganiayaan guru oleh peserta didik dan orang tua peserta didik di SMKN 2 Makasar. Penganiayaan berawal dari teguran sang guru terhadap peserta didik yang tidak mengerjakan tugas. Selain itu juga terjadi kekerasan terhadap guru di SDN 20 Sugai Randak Baru, kecamatan Terentang Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat karena guru menegur peserta didik laki-laki yang berambut panjang.

Dari berbagai peristiwa kekerasan yang dialami guru terkait dengan tugasnya, maka perlu langkah yang tepat untuk mencegah kejadian tersebut berulang. Langkah ini dilakukan untuk menegakkan tata tertib, memperbaiki sikap siswa dan sekaligus melindungi guru. Salah satu alternatif langkah yang dapat dilakukan adalah mengaitkan pelanggaran yang dilakukan oleh peserta

didik dengan penilaian sikap. Langkah ini diberi nama Castil Pensi. Castil Pensi merupakan akronim dari Catat, Sanksi, dan Tindak Lanjut pada Penilaian Sikap. Castil Pensi bukan kegiatan di luar pembelajaran, tetapi inklud dalam pembelajaran, namun melibatkan semua komponen yang ada di sekolah. Dengan Castil Pensi diharapkan menjadi solusi penanganan terhadap peserta didik yang bermasalah tanpa menimbulkan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya. Penilaian ini dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Penilaian sikap secara langsung dilakukan oleh guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) dan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penilaian sikap secara tidak langsung dilakukan oleh semua guru mata pelajaran. Guru dapat menilai kompetensi sikap peserta didik melalui observasi, penilaian diri (*self assessment*), penilaian “teman sejawat” (*peer assessment*) oleh peserta didik, dan jurnal. Guru mata pelajaran non PABP dan PPKn dapat menggunakan jurnal dalam penilaian sikap. Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku. Jurnal dapat memuat penilaian peserta didik terhadap aspek tertentu secara kronologis (Kemdikbud, 2013)

Jurnal penilaian sikap yang dimiliki oleh guru dapat dijadikan sebagai sumber untuk memberikan nilai sikap peserta didik sekaligus sebagai bukti fisik bila terjadi permasalahan yang muncul akibat pemberian sanksi terhadap peserta didik. Jurnal penilaian sikap merupakan salah satu instrumen penilaian yang dimiliki oleh guru. Jurnal ini mencatat sikap peserta didik terutama selama pembelajaran, meskipun tidak menutup kemungkinan jurnal ini digunakan untuk mencatat sikap peserta didik di luar pembelajaran. Sehingga bisa dikatakan bahwa jurnal penilaian sikap adalah salah satu komponen penting dalam perlindungan guru.

Guru sebagai profesi dan bersentuhan langsung dengan peserta didik rentan mengalami masalah yang bersumber dari interaksi dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam pasal 39 undang-undang nomor 14 tahun 2005, terutama ayat ke tiga, jelas disebutkan bahwa perlindungan hukum terhadap guru mencakup perlindungan hukum terhadap tindak kekerasan, ancaman, perlakuan diskriminatif, intimidasi, atau perlakuan tidak adil dari pihak peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi, atau pihak lain Setneg RI, 2005). Selain itu dalam menjalankan tugas guru memiliki pegangan yaitu Permendikbud Nomor 10 Tahun 2017. Permendikbud ini bertujuan untuk menjaga keselamatan, baik keselamatan dan kesehatan kerja maupun terhindar dari tindakan kekerasan, diskriminatif ataupun perlakuan intimidasi. Disamping itu permendikbud no 10 tahun 2017 memberikan panduan bagi guru dalam memberikan sanksi pada peserta didik. Sanksi yang diberikan ke peserta didik secara bijaksana dan tidak menggunakan sanksi fisik. Untuk itu diperlukan langkah strategis dalam pemberian sanksi terhadap peserta didik sekaligus melindungi profesi guru.

Strategi yang bisa dilakukan dalam upaya memberikan sanksi terhadap peserta didik sekaligus dalam rangka perlindungan guru adalah menggunakan siklus “castil pensi”. Castil pensi adalah sebuah akronim untuk kata Catat, Sanksi dan Tindak Lanjut dalam Penilaian Sikap. Strategi ini merupakan sebuah siklus yang terus bisa berputar dan berulang sesuai kebutuhan. Bila peserta didik melakukan pelanggaran tata tertib maka langkah awal dilakukan adalah pencatatan pelanggaran yang dilakukan. Pencatatan ini

dilakukan oleh guru mata pelajaran. Catatan ini memuat hari dan tanggal saat terjadinya pelanggaran, kronologis pelanggaran/macam pelanggaran yang dilakukan, sanksi yang diberikan serta tindak lanjut yang akan dilakukan, catatan ini ditandatangani oleh peserta didik yang bersangkutan dan diketahui oleh wali kelas peserta didik yang bersangkutan.

Sanksi yang diberikan dilaksanakan setelah pencatatan pelanggaran yang dilakukan peserta didik. Sanksi dapat berupa teguran lisan, teguran tertulis, wajib lapor, skorsing dan pengembalian peserta didik kepada orang tua peserta didik. Peserta didik yang melanggar tata tertib kategori ringan diberikan sanksi teguran lisan atau tertulis, pelanggaran sedang diberikan sanksi berupa wajib lapor maupun skorsing dan pelanggaran berat diberikan sanksi berupa mengembalikan peserta didik kepada orang tua peserta didik.

Tindak lanjut sebagai urutan yang terakhir dimaksudkan untuk memberikan kesempatan peserta didik untuk memperbaiki dirinya. Kegiatan ini dipandu oleh guru BK yang memang dibekali kemampuan untuk membina peserta didik menggunakan semua instrumen yang dimiliki oleh guru BK. Guru BK berperan memberikan pendampingan, pemantauan maupun konseling permasalahan peserta didik yang bermasalah. Guru BK diharapkan mampu mengarahkan bahkan memperbaiki sikap peserta didik sebagai bagian dari tugas guru BK sehari-hari. Tujuan akhir langkah tindak lanjut ini adalah agar peserta didik tidak mengulangi pelanggaran yang sama bahkan sama sekali tidak melakukan pelanggaran dan peserta didik memiliki sikap yang lebih baik, santun dan tawaduk.

Dengan strategi castil pensi, pelanggaran tata tertib yang dilakukan oleh peserta didik dapat diminimalisasi sehingga juga meminimalisasi pemberian sanksi. Pemberian sanksi yang minim ini secara tidak langsung melindungi guru dari permasalahan yang muncul akibat pemberian sanksi pada peserta didik. Dan secara tidak langsung, strategi castil pensi merupakan salah satu langkah dalam upaya perlindungan terhadap guru.

Strategi castil pensi memiliki dampak positif bagi proses pembelajaran yaitu peserta didik menjadi disiplin dan terbiasa tidak melanggar tata tertib dan taat terhadap guru. Selain itu interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih baik, tidak ada permasalahan yang muncul akibat pemberian sanksi. Bila peserta didik mendapatkan sanksi, orang tua peserta didik mendapatkan bukti fisik dan menyadari bahwa pemberian sanksi atas pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik ditujukan untuk kebaikan peserta didik itu sendiri.

Dengan demikian strategi castil pensi merupakan salah satu langkah yang baik dalam perlindungan guru sekaligus memperbaiki sikap peserta didik yang bermasalah. Penggunaan strategi castil pensi ini sudah mulai memberikan hasil yang positif. Ini dibuktikan dengan minimnya pelanggaran yang dilakukan peserta didik, tidak ada peserta didik yang mengulangi perbuatan melanggar tata tertib, dan tidak ada peserta didik yang tercatat lebih dari 2 kali dalam jurnal penilaian sikap.

SIMPULAN DAN SARAN

Strategi Catat, Sanksi dan Tindak Lanjut dalam Penilaian Sikap dapat digunakan dalam ; (1) melindungi guru dari ancaman tindak kekerasan dari peserta didik, orang tua peserta didik dan pihak lain; (2) memperbaiki sikap peserta didik yang mengalami masalah; (3) menjamin terlaksananya proses belajar dan mengajar yang baik dan kondusif .

Dalam rangka perlindungan terhadap profesi guru, strategi Catat, Sanksi dan Tindak Lanjut dalam Penilaian Sikap dapat dikombinasikan dan dikembangkan lebih baik

lagi. Selain itu sinergi antara guru, orang tua peserta didik dan masyarakat diharapkan dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik sedangkan guru dapat mengajar dengan juga baik. Hasil akhir yang diinginkan adalah terwujudnya cita-cita luhur bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa

DAFTAR PUSTAKA

- Carman, Banten, (2014), *Penilaian Sikap*,
<http://penilaianpembelajaran.blogspot.com/2014/03/penilaian-sikap.html>,
diunduh di Banyuwangi, 14 September 2018
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, (2013). *Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2017 tentang Perlindungan bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Jakarta: Permendikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Permendikbud.
- Raden, AMP, (2016) *5 Konflik Pelik Guru Versus Siswa Berujung Pidana*,
<https://www.liputan6.com/regional/read/2575357/5-konflik-pelik-guru-versus-siswa-berujung-pidana>, diunduh di Banyuwangi, 14 September 2018
- Setneg RI (Sekretariat Negara Republik Indonesia), (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Peran Penting Pendidikan Karakter Pada Usia Dini Dalam Menentukan Kepribadian Peserta Didik

Jumadi Hadi Saputra
UPTD SMPN 3 Torjun
Kabupaten Sampang Propinsi Jawa Timur
hannysaputra@yahoo.co.id

Abstrak

Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki karakter, sehingga pendidikan karakter tertuang dalam tujuan pendidikan nasional. Namun dalam kenyataannya dunia pendidikan di Indonesia saat ini mengalami dekonstruksi dan pemerosotan moral. Penangkalan dekonstruksi atau pemerosotan moral harus segera dilaksanakan sedini mungkin di dalam pendidikan dengan penguatan pendidikan karakter. Sehingga kami membuat makalah dengan judul "Peran Penting Pendidikan Karakter pada Usia Dini dalam Menentukan Kepribadian Peserta Didik". Adapun rumusan dan tujuan makalah adalah untuk Mengetahui kapan tepatnya pendidikan karakter ditanamkan kepada peserta didik, mengetahui cara menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik di lingkungan sekolah dan mengetahui pentingnya pendidikan karakter diterapkan pada usia dini dalam membentuk kepribadian peserta didik.

Kajian teori pada pembahasan makalah ini merujuk pada pendidikan karakter dan kepribadian peserta didik. Pendidikan adalah suatu bentuk pengarahan dan bimbingan supaya seseorang mempunyai tingkah laku yang baik sesuai dengan nilai moralitas dan keagamaan. Sedangkan kepribadian peserta didik adalah ciri-ciri individu dari anak didik yang masih dalam dunia pendidikan yang bisa dilihat dari tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter harus ditanamkan pada peserta didik sejak awal atau sejak dini yaitu pada pendidikan Paud karena merupakan masa keemasan seorang anak. Adapun cara menanamkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah haruslah dilaksanakan dengan cara terpadu atau dengan kata lain harus adanya kerjasama di lingkungan sekolah yakni melalui proses keterpaduan pembelajaran, manajemen sekolah, dan keterpaduan kegiatan pembinaan kepesertadidikan. Pendidikan karakter dinilai sangat tepat untuk dimulai pada anak usia dini karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur.

Saran kami kepada pembaca terutama kepada orang tua bahwa pembentukan karakter pada anak harus dilaksanakan sedini mungkin mulai lembaga pendidikan Paud, namun tidak hanya pada lembaga pendidikan secara formal saja, tetapi harus ditanamkan di pendidikan keluarga maupun lingkungan sekitar. Oleh karena itu harus adanya kerjasama yang berkesinambungan antara lembaga sekolah dan lingkungan sekitar serta orang tua peserta didik.

Kata kunci : Pendidikan, Karakter, Kepribadian, Peserta Didik

1. Pendahuluan

Karakter memberikan gambaran tentang suatu bangsa sebagai penanda, penciri sekaligus pembeda suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Karakter memberikan arahan tentang bagaimana bangsa itu menapaki dan melewati suatu jaman dan mengantarkannya pada suatu derajat tertentu. Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki karakter yang

mampu membangun sebuah peradaban besar yang kemudian mempengaruhi perkembangan dunia.

Penanaman nilai-nilai karakter akan mudah apabila dilaksanakan di dalam dunia pendidikan terlebih lagi fungsi dari Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan pemerintah nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan penyelenggaraan pendidikan pada pasal 17 ayat 3 menyebutkan bahwa, pendidikan dasar termasuk sekolah bertujuan: membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang (a) beriman dan berketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (b) berakhlak mulia dan berkepribadian luhur (c) berilmu, cakap, kritis, kreatif dan naratif (d) sehat, percaya diri dan mandiri (e) toleransi, peka sosial, demokratis dan bertanggungjawab. Berdasarkan hal tersebut, jelas bahwa tujuan pendidikan di setiap jenjang sangat berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik. (Fathurrohman, Dkk 2013: 7)

Perkembangan dunia pendidikan disaat sekarang ini mulai marak kasus merosotnya nilai moral dikalangan peserta didik diantaranya tawuran, penggunaan narkoba, perjudian, tawuran, pemerkosaan dan yang lain. Kasus yang masih hangat tentang merosotnya nilai moral peserta didik adalah meninggalnya guru seni rupa SMA Negeri 1 Torjun Kabupaten Sampang yakni Bapak Achamad Budi Cahyono yang terbunuh karena dipukul kepalanya oleh siswanya sendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tersebut tidak terima ditegur oleh gurunya sehingga pemukulan itu terjadi yang mengakibatkan kematian bagi guru tersebut (Kamis, 1 Februari 2018).

Kenyataan yang demikian menunjukkan bahwa dunia pendidikan harus memberi peran penting dalam menangkal dekadensi moral atau merosotnya moral peserta didik yang nantinya akan menyiapkan generasi muda yang berkualitas tinggi untuk kepentingan bangsa dan negara.

Merosotnya nilai-nilai moral yang ada pada peserta didik akan mempermudah masuknya nilai-nilai radikalisme yang akan mempermudah dipengaruhi oleh orang-orang atau kelompok yang ingin menghancurkan bangsa Indonesia melalui generasi muda yang masih berada di dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu harus adanya pencegahan sedini mungkin di dalam dunia pendidikan dengan pemberian pendidikan karakter pada saat anak di usia dini, karena persatuan dan kesatuan suatu negara serta kemajuan negara akan tercapai dari generasi-generasi muda yang mempunyai moral yang baik

Paparan permasalahan di atas mengarahkan pentingnya pendidikan karakter pada peserta didik pada usia dini yang nantinya membentuk generasi penerus bangsa dan tercapainya tujuan pendidikan nasional, sehingga kami membuat makalah dengan judul "Peran Penting Pendidikan Karakter pada Usia Dini dalam Menentukan Kepribadian Peserta Didik".

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat dalam makalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

- (1) Mulai kapan Pendidikan Karakter di tanamkan kepada peserta didik?
- (2) Bagaimana cara menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik di lingkungan sekolah?
- (3) Seberapa penting pendidikan karakter diterapkan pada usia dini dalam membentuk kepribadian peserta didik?

Adapun tujuan dari penulisan makalah ini adalah

- (1) Mengetahui kapan tepatnya pendidikan karakter ditanamkan kepada peserta didik
- (2) Mengetahui cara menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik di lingkungan sekolah

- (3) Mengetahui pentingnya pendidikan karakter diterapkan pada usia dini dalam membentuk kepribadian peserta didik.

2. Kajian Teori

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter, terambil dari dua kata yakni pendidikan dan karakter. pendidikan sendiri merupakan terjemahan dari *education*, yang kata dasarnya *educate* atau bahasa latinnya *educ* yang artinya mengembangkan dari dalam, mendidik, melaksanakan hukum kegunaan. Menurut konsep ini pendidikan merupakan sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mengembangkan, mendewasakan, membuat yang tidak tertata menjadi semakin tertata. Sementara menurut kamus bahasa Indonesia karakter diartikan sebagai watak, tabiat, pembawaan, dan kebiasaan. Pengertian ini sejalan dengan uraian Pusat Bahasa Depdiknas yang mengartikan karakter sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, tabiat, tempramen, dan watak. (Fadillah dan Khorida 2013:16-20)

Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk. Memelihara yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. (Samani dan Hariyanto 2013:45-46)

Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses pemberdayaan potensi dan pemberdayaan peserta didik guna membangun karakter pribadi atau kelompok yang unik baik sebagai warga Negara. (<https://www.lyceum.id>)

Pengertian pendidikan karakter di atas dapat kita pahami bahwa pendidikan karakter adalah suatu pendidikan yang mengajarkan kita tentang tabiat, moral, tingkah laku maupun kepribadian. Pada dasarnya pokok utama dalam pendidikan karakter adalah suatu bentuk pengarahan dan bimbingan supaya seseorang mempunyai tingkah laku yang baik sesuai dengan nilai moralitas dan keagamaan.

Kepribadian Peserta didik

Kepribadian sendiri adalah sejumlah karakteristik individu yang cenderung menetap dan kemudian ditampilkan lewat perilaku yang secara umum dijelaskan melalui tingkah laku sosial yang melekat pada seseorang jika berinteraksi dengan orang lain atau dihadapkan pada situasi tertentu. (Fathurrahman, dkk 2013:16-17).

Eysenck menjelaskan kepribadian adalah jumlah total dari aktual atau potensial organisme yang ditentukan oleh hereditas dan lingkungan yang berawal dan berkembang melalui interaksi fungsional dan faktor-faktor utamayang terdiri dari kognitif, konatif, afeksi dan somatik. (<https://1210mafp.blogspot.com>)

Pengertian kepribadian di atas dapat disimpulkan bahwa Kepribadian adalah suatu ciri individu yang dapat menggambarkan perilaku, pemikiran, dan emosinya serta dapat diamati dari diri seseorang untuk menghadapi dunianya. Setelah kita membahas kepribadian perlu juga membahas peserta didik, sehingga nantinya akan mengetahui pengertian secara utuh kepribadian peserta didik

Secara terminologi peserta didik adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan. (<https://eurekapendidikan.com>)

Peserta didik menurut undang-undang No 20 tahun 2003 adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Abuddin Nata adalah orang yang tengah memerlukan pengetahuan atau ilmu, bimbingan, dan pengajaran. (Saehudin. 2016: 121)

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah siswa yang mencari atau menimba ilmu pengetahuan di sebuah lembaga pendidikan dari tingkat dasar sampai tinggi.

Dari pengertian kepribadian dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa kepribadian peserta didik adalah ciri-ciri individu dari anak didik yang masih dalam dunia pendidikan yang bisa dilihat dari tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembahasan

Tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa harus didukung dengan penanaman nilai – nilai pendidikan karakter. Nilai – nilai pendidikan karakter itulah yang kedepannya dapat mengantarkan peradaban suatu bangsa menjadi bangsa yang besar. Tujuan pendidikan di setiap jenjang mulai dari paud sampai seterusnya sangat berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik.

Mulai Kapan Pendidikan karakter di tanamkan pada peserta didik

Pendidikan karakter harus ditanamkan pada peserta didik sejak awal atau sejak dini karena pada anak usia dini adalah masa yang tepat untuk mendapatkan pendidikan karakter, sebab pada masa itu anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Pada masa usia dini merupakan masa keemasan. Masa keemasan anak dimulai pada umur 0-8 tahun. Pada saat umur tersebut Seorang anak mempunyai potensi yang sangat baik untuk dikembangkan dalam menanamkan nilai-nilai kebaikan untuk membentuk kepribadian mereka.

Masa keemasan seorang anak harus mendapatkan nilai-nilai pendidikan karakter yang baik karena nantinya membentuk kepribadian mereka. Manfaatkan masa ini sebagai masa pembinaan, pengajaran, pembimbingan dan pembentukan karakter pada anak-anak. Tempat yang tepat untuk itu adalah di lembaga pendidikan Paud, karena akan dikenalkan dan ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter.

Penerapan pendidikan karakter akan mengalami kesulitan diterapkan pada peserta didik apabila mereka sudah beranjak remaja, karena mereka sudah banyak mendapatkan pengaruh yang negatif maupun positif, apabila pengaruh negatif tertanam kuat pada kepribadian mereka, maka penanaman pendidikan karakter akan sulit dilaksanakan.

Penerapan Pendidikan karakter di pendidikan Paud harus menerapkan pembelajaran yang sesuai diantaranya pembelajaran kasih sayang, pembelajaran kebersamaan, Pembelajaran Ketauhidan, pembelajaran berbasis kemandirian, pembelajaran berbasis kreativitas, pembelajaran berbasis lingkungan. Dengan begitu pembelajaran pendidikan karakter dapat dilaksanakan dengan baik dan optimal untuk tingkat yang lebih tinggi.

Bagaimana cara menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik di lingkungan sekolah

Pengembangan atau pembentukan karakter diyakini perlu dan penting untuk dilakukan oleh sekolah untuk menjadikan pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah. Tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong

peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup.

Cara menanamkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah haruslah dilaksanakan dengan cara terpadu atau dengan kata lain harus adanya kerjasama di lingkungan sekolah yakni melalui proses keterpaduan pembelajaran, manajemen sekolah, dan keterpaduan kegiatan pembinaan kepesertadidikan.

Pendidikan karakter secara terpadu dalam pembelajaran

Dalam struktur kurikulum, pada dasarnya setiap mata pelajaran memuat materi-materi yang berkaitan dengan karakter. Namun secara substantif ada dua mata pelajaran yang terkait langsung dengan pendidikan karakter yakni Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) dan Pendidikan Agama. Kedua mata pelajaran tersebut secara langsung mengenalkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Tidak hanya mata pelajaran Pkn dan Pendidikan Agama saja namun semua Mata pelajaran lain harus mendukung juga dalam menciptakan pendidikan karakter kepada peserta didik karena pendidikan karakter sulit tercapai kalau kurang dukungannya dari yang lain, misalnya dengan cara pemberian tugas yang berkarakter, kerja kelompok atau pun kerja mandiri.

Pendidikan karakter secara terpadu melalui manajemen sekolah

Kegiatan karakter yang terpadu dengan manajemen sekolah diantaranya, pemberian informasi tentang tata tertib yang berimplikasi pada pengurangan nilai dan hukuman, penyediaan tempat-tempat pembuang sampah, penyelenggaraan kantin kejujuran, penyediaan kotak saran, penyediaan sarana ibadah, menyambut kedatangan siswa pada saat pagi hari dipintu gerbang.

Pendidikan karakter akan bisa diserap oleh peserta didik apabila disekelilingnya juga mempunyai karakter, misalnya pendidik atau tenaga kependidikan. Sering kita menerapkan pendidikan karakter kepada peserta didik namun kita masih belum mampu menunjukkan pendidikan karakter yang baik. Sehingga peserta didik sulit untuk mengikutinya. Oleh karena itu semua warga sekolah haruslah mempunyai pendidikan karakter yang baik

Pendidikan karakter secara terpadu melalui kegiatan pembinaan kepesertadidikan

Kegiatan pembinaan kepesertadidikan adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat, mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan tenaga pendidik yang berkewenangan disekolah. Kegiatan pembinaan ini akan membentuk karakter peserta yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai yang ada di kehidupan masyarakat.

Kegiatan ini misalnya adanya ekstrakurikuler disekolah setelah jam pelajaran sekolah selesai atau pada saat sore harinya, misalnya ekstrakurikuler olah raga, kesenian maupun pramuka, sehingga anak akan terbentuk kepribadian yang baik. Tidak hanya kegiatan ekstrakurikuler, namun juga ada bimbingan dari guru BK terhadap peserta didik baik yang bermasalah maupun yang berprestasi, karena masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik harus bisa diselesaikan dengan baik sehingga nantinya tidak melakukan penyimpangan.

Suasana kehidupan di lingkungan sekolah yang berkarakter perlu dibangun bersama-sama oleh warga sekolah sesuai dengan fungsi dan kedudukannya. Dalam hal ini kehidupan bermoral sangat dipentingkan karena pendidikan karakter akan berjalan dengan baik di lingkungan sekolah. Dengan adanya pendidikan karakter, peran warga sekolah menjadi lebih besar dalam upaya pembinaan perilaku yang berkarakter baik. Perlu

dipahami bahwa pendidikan karakter bukanlah materi hafalan yang harus diingat, melainkan harus dihayati dan dipraktikkan dalam kehidupan sebenarnya.

Pendidikan karakter di sekolah harus berjalan secara berkelanjutan dan berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Selain itu harus ada kontrol sosial baik yang dilakukan oleh masyarakat sekolah yang dalam hal ini dipimpin oleh kepala sekolah maupun oleh masyarakat umum, sehingga pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah bisa dilihat hasilnya.

Seberapa penting pendidikan karakter diterapkan pada usia dini dalam membentuk kepribadian peserta didik

Pendidikan karakter tidak hanya membuat seorang anak mempunyai akhlak mulia, akan tetapi meningkatkan kualitas akademik. Hubungan antara keberhasilan pendidikan karakter dengan keberhasilan akademik dapat menumbuhkan suasana sekolah yang menyenangkan dan proses belajar yang kondusif.

Pendidikan karakter pada anak usia dini sangat diperlukan karena pada saat sekarang banyak masalah-masalah yang terjadi di dunia pendidikan karena mengalami krisis moral. Pendidikan karakter dinilai sangat tepat untuk dimulai pada anak usia dini karena pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang memancarkan akhlak mulia atau budi pekerti luhur. Falsafah mengatakan menanam sekarang menuai hari esok adalah sebuah proses yang harus dilakukan dalam rangka membentuk karakter pada anak.

Apabila penanaman pendidikan karakter di mulai anak sudah beranjak dewasa maka akan mengalami kesulitan dalam penyampaian, karena anak sudah banyak mendapatkan informasi tentang kehidupan diluar baik itu yang salah maupun yang benar, sehingga nantinya akan sulit memiliki karakter yang baik. Sehingga pendidikan karakter harus ditanamkan pada saat anak usia dini baik di sekolah maupun di rumah.

Terbentuknya kepribadian bukan hanya berasal dari bawaan lahir saja, melainkan terbentuk melalui proses pendidikan dan lingkungan. Dan faktor bawaan tidak terlalu besar pengaruhnya bagi terbentuknya kepribadian seseorang. Faktor pendidikan dan lingkungan yang mereka dapat harus mempunyai dasar pendidikan karakter yang baik sehingga nanti dapat membentuk kepribadian berkarater yang baik

4. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan Peran Penting Pendidikan Karakter Pada Usia Dini Dalam Menentukan Kepribadian Peserta Didik di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa. Pendidikan karakter sangat tepat dimulai pada saat anak-anak berada di dalam pendidikan Paud, karena pada masa itu otak perkembangan anak pada masa keemasan dan akan mudah dibentuk menjadi karakter yang baik sehingga mempunyai kepribadian yang baik nantinya. Pola penerapan Pendidikan pada Paud haruslah sesuai dengan perkembangan peserta didik agar pendidikan karakter yang akan disampaikan dapat diterima. Pola yang harus diterapkan pada peserta didik Paud adalah pembelajaran kasih sayang, pembelajaran kebersamaan, Pembelajaran Ketauhidan, pembelajaran berbasis, kemandirian, pembelajaran berbasis kreativitas, pembelajaran berbasis lingkungan

Mengenai cara menanamkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah haruslah dilaksanakan dengan cara terpadu atau dengan kata lain harus adanya kerjasama di lingkungan sekolah yakni melalui proses keterpaduan pembelajaran, manajemen sekolah, dan keterpaduan kegiatan pembinaan kepesertadidikan.

Sangat pentingnya pendidikan karakter ini sehingga harus ditanamkan sejak anak usia dini karena pendidikan karakter akan membentuk kepribadian mereka nantinya, semakin awal atau dini pendidikan karakter diberikan kepada anak, maka akan lebih baik hasilnya dalam membentuk kepribadian.

Saran

Setelah menemukan hasil dan pembahasan pada makalah ini kami menyarankan kepada pembaca terutama kepada orang tua bahwa pembentukan karakter pada anak harus di laksanakan sedini mungkin mulai lembaga pendidikan Paud, namun tidak hanya pada lembaga pendidikan secara formal saja, tetapi harus ditanamkan di pendidikan keluarga maupun lingkungan sekitar sehingga akan mudah membentuk kepribadian anak yang berkarakter baik. Oleh karena itu harus adanya kerjasama yang berkesinambungan antara lembaga sekolah dan lingkungan sekitar serta orang tua peserta didik.

5. Daftar Pustaka

- Aceplutfi. (2017). *Pengertian, Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter*. <https://www.lyceum.id/pengertian-tujuan-dan-fungsi-pendidikan-karakter/>. di unduh di Sampang 10 September 2018
- Dahlan, A. (2015). *Difinisi Murid, Siswa dan Peserta Didik*. <https://www.eurekapedidikan.com/2015/01/definisi-murid-siswa-dan-peserta-didik.html>. di unduh di sampang 9 September 2018
- Fadillah dan Khoridah (2013). *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Sleman Jogjakarta : AR-Ruzz Media
- Fathurrohman, P. dkk. (2014). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama
- Lickona, T. (2012). *Pendidikan Karakter*. Kasihan, Bantul: Kreasi Wacana
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Paud*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Purba, F.A.M. (2013). *Kepribadian Menurut Hans Eysenck*. <https://12104maf.blogspot.com/2013/04/kepribadian-menurut-hans-eysenck.html>. di unduh di Sampang 9 September 2018
- Saleh, M.A. (2013). *Membangun Karakter dengan Hati Nurani*. Surabaya : Erlangga
- Saehudin, A.I. (2016). *Hadist Pendidikan, KONSEP Pendidikan Berbasis Hadis*. Bandung: Humaniora.
- Samani, M. Dkk. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Saptono. (2012). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Surabaya : Erlangga.

6. Lampiran

Foto penanaman Pendidikan Karakter

Kerja Kelompok



(Koleksi Pribadi)



(Koleksi Pribadi)



(Koleksi Pribadi)

Foto Pendidikan Karakter



(Koleksi Pribadi)



(Koleksi Pribadi)



(Koleksi Pribadi)

Foto Kurangnya pendidikan karakter



(bogor.pojoksatu.id)



(mitro.sindonews.com)



(infonawacita.com)

MENUMBUHKAN SIKAP KOMUNIKATIF “PESOMEKOTESA” (PEDULI SOSIAL MELALUI KONSELING TEMAN SEBAYA) SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Eko Setyorini. S.Pd

Konselor SMP 12 MADIUN , Kota Madiun, Jawa Timur

echa.ayoen@gmail.com

ABSTRAK

Konteks pendidikan merupakan upaya manusia Indonesia agar mampu berkarakter salah satunya dengan komunikasi efektif dan kepedulian sosial antar sesama di lingkungan sekolah. Kebutuhan untuk diterima dalam kelompok di lingkup sekolah bagi peserta didik merupakan hal penting dalam pergaulan. Banyak peserta didik mengalami hambatan dalam kemampuan penyesuaian diri di sekolah, Maka dibutuhkan kegiatan komunikatif serta peduli sosial melalui koseling teman sebaya. Menumbuhkan sikap komunikatif mengatasi masalah melalui sikap peduli sosial dengan kegiatan konseling teman sebaya menjadi sebuah solusi alternatif dalam mengaplikasikan pendidikan karakter. Kegiatan konseling teman sebaya membentuk kepedulian sosial siswa yang merupakan pelaksanaan nilai nilai karakter bangsa. Sebagai upaya penguatan pendidikan karakter, yang mampu memupuk sikap dan tindakan untuk selalu ingin memberi bantuan pada orang yang membutuhkan.

Kata kunci:peduli sosial, konseling teman sebaya, pendidikan karakter

Pendahuluan

Proses pelaksanaan kegiatan pendidikan merupakan secara sadar merupakan perihal utama kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia bisa bertingkah laku sesuai kaidah manusiawi. Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan menurut Muhibbin Syah (2008 :7). Dalam konteks pendidikan tujuan dari bangsa ini, pendidikan merupakan harapan nyata sebagai upaya manusia Indonesia yang berkarakter dengan kemampuan komunikasi efektif dan kepedulian sosial antar sesama di lingkungan sekolah mengatasi problem penyesuaian diri. Sekolah adalah rumah kedua bagi peserta didik, dimana terdapat masyarakat kecil dengan berbagai macam keanekaragaman kultur, adat, sifat maupun kebiasaan. Nilai keberagaman merupakan kenyataan yang ada pada peserta didik kita yang kita sadari berasal dari berbagai latar belakang ekonomi serta budaya yang berbeda sehingga mempengaruhi cara hidup yang diterapkan di dalam bersosialisasi di sekolah.

Remaja pada umumnya akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri. Penyesuaian diri adalah bentuk proses yang melingkupi reaksi mental dan tingkah laku, dimana individu sedang berupaya untuk mengambil keberhasilan dalam mengatasi kebutuhan-kebutuhan di dalam dirinya, ketegangan-ketegangan, konflik-konflik, sehingga tingkat keselarasan antara tuntutan dalam diri dengan apa yang diinginkan oleh lingkungan

dimana dia tinggal dapat terwujud dengan baik. Sering kali dijumpai remaja usia SMP belum dapat mencapai penyesuaian diri sehingga mengalami hambatan berkomunikasi dengan kelompok usia sebaya. Kebutuhan untuk diterima dalam kelompok di lingkup sekolah bagi peserta didik merupakan perihal penting dalam pergaulan, dan banyak sekali peserta didik mengalami hambatan dalam kemampuan penyesuaian diri dari berbagai faktor. Permasalahan tentang penyesuaian diri yang dialami oleh peserta didik di SMP 12 Kota Madiun perlu dikaji serta perlu ada solusi alternatif. Sehingga diperlukan sebuah proses menumbuhkan sikap komunikatif peduli sosial melalui konseling untuk penguatan pendidikan karakter.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang perlu diatasi dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menumbuhkan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter?
2. Bagaimana dampak dan hasil dari pelaksanaan menumbuhkan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter?

Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian untuk mengatasi masalah penyesuaian diri serta hambatan penyesuaian diri yang dialami oleh peserta didik di SMP Negeri 12 Madiun, adalah dengan pemberdayaan teman sebaya melalui kegiatan konseling untuk menumbuhkan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter. Ada sekitar 18 karakter yang diusulkan oleh pemerintah untuk dikembangkan terhadap anak. Salah satu karakter terpenting yang perlu untuk dikembangkan oleh guru maupun orang tua adalah karakter peduli sosial. Menurut Retno Listyarti (2012: 7) peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Sedangkan menurut KBBI (2013: 1036) yang dimaksud dengan peduli sosial adalah sikap mengindahkan (memprihatinkan) sesuatu yang terjadi dalam masyarakat.

Konseling teman sebaya dipandang penting karena sebagian besar peserta didik lebih sering membicarakan masalah-masalah mereka dengan teman sebaya dibandingkan dengan orang tua, pendidik termasuk Guru Bimbingan Konseling. Untuk masalah yang dianggap sangat seriuspun mereka bicarakan dengan teman sebaya (sahabat). Hal tersebut terjadi karena remaja memiliki ketertarikan dan komitmen serta ikatan terhadap teman sebaya yang sangat kuat. Remaja merasa bahwa orang dewasa tidak dapat memahami mereka dan mereka yakin bahwa hanya sesama merekalah remaja dapat saling memahami. Keadaan yang demikian sering menjadikan remaja sebagai suatu kelompok yang eksklusif. Keeratan, keterbukaan dan perasaan senasib di antara sesama remaja dapat menjadi peluang bagi upaya memfasilitasi perkembangan peserta didik yang mengalami masalah dalam penyesuaian diri.

Pelaksanaan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter, dilaksanakan dengan langkah langkah berikut :

- a. Melakukan studi pendahuluan yang dimulai dengan analisis secara teoritik dan empirik terhadap problem dialami oleh peserta didik terutama tentang masalah penyesuaian diri, serta pendataan peserta didik yang mengalami masalah dalam penyesuaian diri.
- b. Penyeleksian konselor sebaya. Konselor sebaya, diperoleh dari kegiatan pengalihan potensi peserta didik diseluruh jenjang kelas dalam pemahaman kegiatan konseling dengan menekankan pada kemampuan personal peserta didik meliputi: sehat tidak mengalami gangguan dalam komunikasi dan interaksi sosial, berpenampilan wajar yang mampu menunjang keberhasilan komunikasi dan interaksi dengan orang lain, mampu menjadi pendengar yang baik, memiliki empati tinggi, memiliki kestabilan emosi, memiliki jiwa kepemimpinan, dapat menyimpan rahasia, memiliki rasa percaya diri tinggi, memiliki wawasan yang luas, peka terhadap permasalahan teman-teman remaja di lingkungannya, mampu memberikan motivasi serta mampu memberikan solusi pengatasan masalah peserta didik lain.
- c. Pelaksanaan dan pemberdayaan kegiatan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter.
- d. Pemberdayaan potensi warga sekolah melalui tindakan dan gerakan nyata (actuating) dengan melibatkan kelebihan yang dimiliki dalam mengatasi masalah

Pelaksanaan Dan Hasil Yang Diperoleh

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan di SMP 12 Madiun. Waktu pelaksanaan pada bulan Agustus – September tahun 2018.

2. Instrumen Best Practice

Instrumen atau perangkat yang digunakan dalam best practice pelaksanaan kegiatan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter studi dokumentasi, observasi serta wawancara guna mendapatkan data data pelaksanaan “pesomekotesa”.

3. Pelaksanaan Program “Pesomekotesa” di SMP 12 Madiun.

Proses pelaksanaan “Pesomekotesa” secara nyata telah dilaksanakan secara sinergis bersama seluruh warga SMP 12 Madiun adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan studi pendahuluan yang dimulai dengan melakukan analisis hambatan yang dialami oleh peserta didik SMP 12 khususnya tentang hambatan dari penyesuaian diri. Analisis secara teoritik dilakukan dengan kajian dari kebutuhan siswa SMP12 Madiun dalam proses penyesuaian diri, baik berupa hambatan maupun kelebihan yang dimiliki oleh peserta didik. Sedangkan analisis secara empirik dilakukan terhadap kondisi nyata yang dialami oleh peserta didik tentang penanaman kegiatan “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter melauai kegiatan observasi serta wawancara



Gambar 1. Sudi pendahuluan masalah yang dihadapi peserta didik

- b) Menumbuhkan sikap komunikatif peserta didik dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter yang dilakukan dengan mengadakan rekrutmen konselor teman sebaya terlebih dahulu. Seleksi konselor teman sebaya untuk mencari konselor asuh dengan kriteria memiliki empati tinggi, memiliki kestabilan emosi, memiliki jiwa kepemimpinan, dapat menyimpan rahasia, memiliki rasa percaya diri tinggi, memiliki wawasan yang luas, peka terhadap permasalahan yang dihadapi oleh klien. Konselor sebaya yang terpilih dan lolos seleksi kemudian diberikan pelatihan mengenai dasar dasar kegiatan konseling sebelum praktik dalam kegiatan konseling



Gambar 2. Seleksi konselor sebaya



Gambar 3. Konselor sebaya

- c). Pelaksanaan “PESOMEKOTESA”(Peduli sosial melalui konseling teman sebaya), dalam kegiatan konseling yang dilakukan oleh konselor asuh dilakukan diluar jam pembelajaran. Klien atau siswa yang mengalami problem bisa melakukan kegiatan konseling dengan suasana yang tidak formal dilakukan di ruang osis. Dimana peserta didik yang mengalami masalah dalam hambatan penyesuaian diri bisa leluasa dalam menyampaikan problem yang dihadapi kepada konselor sebayanya. Dan apabila kegiatan konseling mengalami masalah yang perlu dikonsultasikan maka konseling ahli hadir mendampingi kegiatan konseling selanjutnya



Gambar 4. Kegiatan konseling sebaya

4. Hasil dari kegiatan

Dalam “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter terlaksanan secara optimal sebagai pelaksanaan kegiatan pendidikan karakter. Dimana pesereta didik mampu

berpartisipasi dalam kegiatan peduli sosial untuk menyelesaikan masalah yang ada dilingkup sekolah. Kehadiran “konselor” sebaya tidak menggantikan peran dan fungsi pendidik BK selaku konselor ahli. Dalam konseling teman sebaya, “konselor” sebaya adalah dipilih karena kemampuan, kelebihan serta kedekatan dengan peserta didik yang lainnya. Dengan kata lain, “konselor” teman sebaya adalah jembatan penghubung (bridge) antara konselor dengan peserta didik (konseli) yang mengalami masalah dalam penyesuaian diri disekolah. Peserta didik yang mengalami masalah dalam penyesuaian diri cukup terbantu dengan adanya kegiatan konseling sebaya ini. Hal ini merupakan sebuah solusi alternatif dimana sekolah berperan serta dalam mengoptimalkan kemampuan seluruh peserta didik sebagai upaya penguatan pendidikan karakter.

E. Simpulan Dan Rekomendasi

1. Simpulan

Berdasarkan paparan dari pelaksanaan serta hasil kegiatan “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kegiatan konseling teman sebaya dengan pelaksanaan sikap komunikatif serta kepedulian sosial kepada siswa yang mengalami hambatan dalam penyesuaian diri merupakan penerapan kegiatan nyata yang dilakukan oleh SMP 12 kota Madiun dalam pelaksanaan nilai nilai karakter bangsa.
- b. Memberikan kesempatan siswa dalam menumbuhkan sikap toleransi. Yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- c. Kegiatan “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter mampu memupuk sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang yang membutuhkan.

2. Rekomendasi

Dari hasil pembahasan serta kesimpulan kegiatan “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter rekomendasi yang dapat disampaikan sebagai berikut:

- a. Permasalahan yang dihadapi peserta didik yang dapat menghambat kegiatan proses belajar disekolah dapat diselesaikan apabila dilakukan dengan komitmen yang tinggi dari seluruh stakeholder
- b. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh konselor sebaya dapat dioptimalkan sebagai wujud dari pelaksanaan sikap serta nilai dari pendidikan karakter.
- c. Diperlukan konsistensi dalam pelaksanaan kegiatan “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter, hal ini bertujuan agar pemasalahan dari peserta didik dalam penyesuaian diri dapat teratasi serta berubah menjadi perilaku positif
- d. Diperlukan komitmen dari segala pihak yang terkait dalam pelaksanaan kegiatan “PESOMEKOTESA” (Peduli sosial melalui konseling teman sebaya) sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan. 2013. *KBBI*. edisi keempat. Jakarta: Balai Pustaka
- Asrori,ahmad 2009.*Hubungan kecerdasan emosional dan interaksi teman sebaya dengan penyesuaian diri pada siswa kelas VIII program akselerasi di SMPN 9 Surakarta .* Skripsi Univ.Sebelas Maret Surakarta
- Kurniawan, S. 2013. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, & Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Listyarti Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Esensi.
- Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwarjo. 2008. *Pedoman Konseling Teman Sebaya Untuk Pengembangan Resiliensi*. Makalah disajikan Seminar Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana

Social Network Berbasis Konstruktivis Dalam Mengembangkan 21st Century Learning di Sekolah Dasar

Agus Imam Al Hakim, S.Pd

SDN Ketintang I/409 Surabaya, Jawa Timur

imammlg77@gmail.com

Abstrak

Anak-anak sekarang terbiasa menggunakan teknologi informasi (*digital native*) seperti laptop, *smartphone* (telepon pintar) dan bukan barang mewah, mulai anak-anak SD sudah terbiasa menggunakan untuk bermain game, mengakses jejaring sosial di dunia maya, mengambil gambar/video, untuk berselfiedan mencari pengetahuan dimesin pencari seperti google dan yahoo. Hal ini dibuktikan dengan jumlah pengguna internet tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia(kominfo.go.id).

Dalam menyongsong era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) dan arus globalisasi maka perlu ada model pembelajaran yang interaktif, komunikatif dan berdaya saing tinggi ditunjang perkembangan informasi yang semakin maju perlu mengembangkan pembelajaran model abad 21. Pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi sudah tidak mengenal batas, ruang dan waktu siswa bisa belajar kapanpun, dimanapun. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan cara *teleconference* tanpa harus bertemu langsung antara siswa dengan guru sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan walaupun guru jauh dari siswa, beda daerah maupun beda negara, pembelajaran sudah tidak mengenal batas dan waktu.

Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif berbasis konstruktivis bisa dalam bentuk animasi, video maupun presentasi bila digabungkan akan menjadi *multimedia learning* sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Dari pembelajaran tersebut siswa akan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, dengan membangun pengetahuannya sendiri pemahaman akan materi yang dipelajari siswa akan lebih dalam daripada mendengarkan atau melihat, seperti reteensi belajar yaitu saya dengar saya lupa, saya melihat saya ingat dan saya mencoba saya memahami. Dalam meningkatkan mutu pembelajaran sekolah bisa melakukan *school sister* dengan sekolah dimanapun untuk berbagai pengalaman. Berkembangnya globalisasi informasi dan menyaring hal-hal yang negatif perlu dibekali dengan pendidikan agama, pemahaman dasar Pancasila dan budaya ketimuran selain guru memberi teladan pada siswa yang sudah di contohkan Ki Hajar Dewantara dengan ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani.

Kata Kunci : *sosial network*, konstruktivis, *21 st century learning*

A. Pendahuluan

Dunia digital sudah merambah kemana-mana salah satunya dibidang pendidikan dan anak-anak sekarang terbiasa menggunakan teknologi informasi (*digital native*) seperti laptop, *smartphone* (telepon pintar) sekarang sudah bukan barang mewah, mulai anak-

anak SD sudah terbiasa menggunakan untuk bermain game, mengakses jejaring sosial di dunia maya, mengambil gambar/video, untuk berselfiedan mencari pengetahuan dimesin pencari seperti google dan yahoo. Hal ini dibuktikan dengan jumlah pengguna internet tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56 juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2016 yang diumumkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Kominfo go.id).

Banyak kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan menggunakan perangkat digital seperti laptop dan *smartphone* ini. Guru dapat melakukan perpaduan pembelajaran manual dan digital yang memanfaatkan komputer atau *smartphone* dan sedikit demi sedikit mengurangi kertas dan bolpoin. Sebaiknya siswa sekolah dasar dikelas atas sudah mulai diajak memanfaatkan aplikasi yang ada dalam play store dan mengunduhnya dalam *smartphone* karena seusia mereka dianggap sudah cukup mengerti (Nurlaely, Kompasiana com). Di lihat dari data Indonesia jumlah pengguna *smartphone* mencapai 41,3 juta pengguna yang ini berarti jumlah pengguna internet dan media sosial tinggi, 4 dari 10 aktif di media sosial, 60% tak punya rekening tabungan tapi 85% punya ponsel. Orang Indonesia bisa hidup tanpa ponsel paling lama 7 menit. Orang Indonesia mengakses internet rata-rata 8-11 jam sehari. Kemudian minat baca berada di peringkat ke 60 dari 61 negara,” Sembiring (kominfo.go.id).

Berdasarkan data diatas pengguna internet dan medsos tinggi mulai anak-anak sampai dewasa dan pasti ada manfaat positif negatifnya dan arus globalisasi informasi itu tidak dapat dibendung untuk masuk ke Indonesia karena sekarang biaya paketan data murah sehingga kalangan menengah ke bawah bisa mengakses internet dengan mudah dengan diikuti dengan harga *smartphone* yang murah tetapi harus di filter dan disesuaikan dengan budaya dan karakter bangsa serta adat istiadat kita sebagai orang timur. Hal ini juga terjadi di SDN Ketintang I/409 hampir sebagian besar siswa terutama kelas tinggi, siswa terbiasa menggunakan *smartphone*. Siswa menggunakan untuk komunikasi dengan orangtua atau teman, menggunakan jejaring social seperti *whatsapp*, *facebook*, *line* namun mereka hanya menggunakannya untuk *chatting*/ mengobrol saling memberi komentar, saling tukar informasi dan upload foto/video.

B. Pembahasan

Dalam menyongsong era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) dan arus globalisasi maka perlu ada model pembelajaran yang interaktif, komunikatif dan berdaya saing tinggi baik secara lokal, nasional maupun internasional tapi harus diimbangi dengan identitas dan karakter bangsa. Pembelajaran tanpa karakter seperti pembelajaran tanpa arah. Dengan karakter dan identitas bangsa yang bersumber dari budaya lokal dan nasional, kemajuan pembelajaran dengan era digital bisa berjalan selaras dan sesuai dengan tujuan bangsa untuk membangun manusia seutuhnya. Dari paparan diatas pemanfaatan teknologi informasi mau tidak mau harus dijalankan untuk bisa bersaing dengan negara lain apalagi sekarang Indonesia masuk dalam Masyarakat Ekonomi Asean yang notabene sumber daya manusianya harus siap untuk bersaing. Oleh karena itu mengatasi perkembangan informasi di dunia maya yang negatif perlu mengembangkan pembelajaran model abad 21 yang mempunyai nilai-nilai dalam pendidikan budaya karakter bangsa. Nilai-nilai tersebut bersumber dari pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini: 1) Agama; rakyat Indonesia adalah orang yang beragama dan dalam sehari-hari mengamalkan ajaran agamanya. 2) Pancasila: dasar negara Indonesia yang merupakan pandangan hidup dan pedoman untuk berbangsa dan bernegara 3) Budaya daerah dan

budaya nasional dalam kehidupan bermasyarakat norma dan budaya melekat di kehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai luhur masyarakat itu berfungsi untuk menfilter atau menyaring budaya asing yang masuk ke Indonesia yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tanpa ada pendidikan karakter maka budaya lokal maupun nasional akan tergerus dengan masuknya budaya asing dari berbagai sendi kehidupan. Harus diakui banyak juga dampak positif dari kemajuan teknologi informasi seperti dengan adanya internet siswa mudah untuk mencari informasi tentang ilmu pengetahuan setiap waktu dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Dalam rangka membangun pendidikan karakter bangsa melalui budaya kearifan lokal perlu dilakukan pengembangan karakter yang jujur, sopan, bertanggung jawab sabar, rendah hati, dan rasa hormat. Menjaga kekayaan budaya bangsa Indonesia menjadi penting karena untuk menjaga kebhinekaan dan potensi kearifan lokal agar tidak tergerus oleh gaya hidup modern, mengingat ditengah komunitas ASEAN, Indonesia menjadi bagian dari sistem globalisasi. Efek globalisasi secara negatif menimbulkan homogenisasi dan melemahnya budaya lokal, munculnya hibridisasi budaya karena terjadinya pertemuan antara budaya lokal dan budaya global, dan yang paling ekstrem adalah timbulnya konflik budaya (menurut Soelarso JPSPD 2016).

Pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dalam bidang teknologi, media dan informasi adapun inovasi keterampilan yang harus dipahami: *multimedia learning* (pembelajaran memanfaatkan audio visual yaitu video, gambar dan suara); *online social networking learning* (pembelajaran berbasis media sosial); *online info searching*; *games, simulation* adanya pergeseran pembelajaran yang dari kertas menjadi digital perlu ada pembiasaan baik siswa maupun guru. Karakter belajar abad 21 yang biasanya dirumuskan dalam 4C yakni; 1) *Communication* artinya, pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa harus terjadi komunikasi multi arah dimana terjadi komunikasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan narasumber lain, 2) *Collaboration* artinya, berdiskusi berkelompok, 3) *Critical Thinking and Problem Solving* artinya, menyiapkan siswa untuk berfikir kritis dengan masalah yang ada 4) *Creativity and Innovation* artinya pembelajaran harus menciptakan siswa menjadi kreatif dan inovatif.

Pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi sudah tidak mengenal batas, ruang dan waktu siswa bisa belajar kapanpun, dimanapun dengan berbagai sumber contohnya guru memanfaatkan *multimedia learning*, guru bisa membuat video pembelajaran yang sulit dijelaskan langsung tapi dengan video akan dapat menjelaskan dengan gamblang dan jelas contohnya ciri khusus tumbuhan insektivora (bagaimana proses tumbuhan memakan serangga), bisa di simulasikan dengan video dan dengan pembelajaran memanfaatkan media sosial guru bisa membagikan materi dan melakukan tes/quiz lewat *facebook*, *twitter* dan yang booming sekarang *whatsapp*. Dengan membuat media pembelajaran online seperti *google form*, *quiz creator* mempunyai kelebihan siswa bisa langsung mengetahui nilainya setelah mengirim jawaban sudah tau benar dan salahnya serta nilai. Dengan teknologi informasi pembelajaran bisa dilakukan dengan cara *teleconference* tanpa harus bertemu langsung antara siswa dengan guru sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan walaupun guru jauh dari siswa, beda daerah maupun beda negara, pembelajaran sudah tidak mengenal batas dan waktu belajar kapanpun dan dimanapun.

Sekolah bisa melakukan program *school sister* dengan sekolah di negara lain dan saling interaksi, kolaborasi dengan *teleconference* dengan berbagai aplikasi contohnya *video call*, *skype*, *whats App* dan bertukar foto-foto atau video budaya masing-

masingsekolah, serta bisa berbagi pengalaman belajar antar sekolah. Dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi siswa bisa mencari berbagai sumber materi di internet melalui mesin pencari seperti googledan bertanya langsung dengan ahlinya/interaksi langsung dengan praktisi lewat internet baik lewat *teleconference*, *video call* atau media youtube. Sehingga siswa mendapat pelajaran langsung dari sumber yang kompeten contohnya belajar tentang desain rumah bisa langsung konsultasi pada arsitektur lewat internet atau melihat desain bangunan yang dibuat oleh arsitektur. Belajar menanam sayuran dengan media hidroponik bisa langsung bertanya atau konsultasi pada praktisi petani lewat internet atau melihat video di youtube tentang cara menanam sayuran dengan hidroponik. Dengan siswa bisa mencari langsung lewat internet atau youtube maka siswa akan mendapat pengalaman belajar yang berarti.

Dalam penelitian tindakan kelas yang pernah penulis buat dengan pembelajaran memanfaatkan *smartphone* berbasis *community learning* pendekatan konstruktivis dapat meningkatkan prestasi siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor hal ini dibuktikan dari a) kegiatan pembelajaran menjadi bermakna dengan menggali pengetahuan (konstruktivis) sebab siswa mengalami secara langsung dengan browsing lewat mesin pencari atau aplikasi lain sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, b) siswa sebagai pusat dalam belajar/ *student centered*, c) siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya sesuai dengan kemampuan berfikirnya, d) dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *community learning* siswa belajar dibiarkan untuk bertanya dan memecahkan masalah dengan proses penemuan sehingga merasa menemukan sendiri dan mendapat pengalaman belajar yang berarti.

Pemanfaatan teknologi informasi juga dapat dibuat tes atau ujian berbasis *Computer Based Test* (CBT) dalam hal ini telah digunakan untuk UNBK jenjang SMP dan SMA dan tidak mungkin SD nanti juga melaksanakan ujian berbasis komputer. Ujian ini memiliki keunggulan mengurangi penggunaan kertas, pensil/bolpoint dan meningkatkan kejujuran siswa dan transparansi dalam pengelolaan hasil ujian dengan menggunakan sistem aplikasi komputer. Penggunaan komputer mempermudah siswa dalam mengerjakan sebab tinggal klik-klik saja dan mengurangi pekerjaan guru dalam mengoreksi karena langsung dikoreksi memakai program. Sehingga setelah siswa mengerjakan bisa langsung melihat hasil pekerjaan misalnya dengan aplikasi *quiz creator* atau *google form* membuat soal bisa memasukkan teks, gambar, video maupun animasi sehingga soal lebih interaktif dan komunikatif. Sehingga setelah siswa mengerjakan soal tinggal kirim langsung keluar nilainya bersama pembahasannya. Aplikasi *google form* kita bisa tahu bobot soal karena bisa disetting untuk analisis soal.

Pengalaman penulis membuat soal menggunakan aplikasi *google form* lalu linknya di share dengan whatt app, anak antusias dalam mengerjakan dan banyak jawaban yang tak terduga disampaikan oleh siswa sebab soal saya buat terbuka dan siswa boleh mencari referensi dari berbagai sumber baik media offline maupun online. Pemikiran siswa lebih berkembang dan jawaban yang tak terduga ternyata muncul di pemikiran siswa. Dan beberapa wawancara yang penulis tanyakan ke siswa bahwa anak-anak lebih senang pembelajaran menggunakan multimedia menggunakan powerpoint, internet dan media sosial karena lebih interaktif, komunikatif dan sesuai dengan anak *digital native* di zaman milenial.

C. Kesimpulan dan Saran

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran akan membuat siswa mudah untuk belajar dan menyerap ilmu karena pembelajaran bisa satu arah, dua arah bahkan lebih. Pembelajaran

lebih interaktif dan komunikatif berbasis multimedia bisa dalam bentuk animasi, video maupun presentasi sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Dari pembelajaran tersebut siswa akan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, dengan membangun pengetahuannya sendiri pemahaman akan materi yang dipelajari siswa akan lebih dalam daripada mendengarkan atau melihat, seperti retensi belajar saya dengar saya lupa, saya melihat saya ingat dan saya mencoba saya memahami. Dalam meningkatkan mutu pembelajaran sekolah bisa melakukan *school sister* dengan sekolah dimanapun untuk berbagai pengalaman. Menghadapi arus globalisasi informasi dan menyaring hal-hal yang negatif perlu dibekali dengan pendidikan agama, pemahaman dasar Pancasila dan budaya ketimuran selain guru memberi teladan pada siswa yang sudah di contohkan Ki Hajar Dewantara dengan *ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*.

D. Daftar Pustaka

- Afandi1, dkk 2016, *Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS) 2016.
- Darwis Robby, 2017, *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Eksistensi Budaya Lokal* :Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 21 No. 1, Juni 2017: 30-42.
- <http://download.portalgaruda.org/article>. *Membangun Pendidikan Karakter Generasi Muda Melalui Budaya Kearifan Lokal Di Era Global*, diakses pada tanggal 26 Agustus 2018
- https://kominfo.go.id/content/detail/12952/ancam-persatuan-ini-tips-dan-cara-polri-kenali-berita-hoax/0/sorotan_media, diakses pada tanggal 26 Agustus 2018
- <https://pgsd.binus.ac.id/2017/08/08/pendidikan-abad-21/> diakses pada tanggal 26 Agustus 2018
- https://www.britishcouncil.id/sites/default/files/1400-cs2_schools_activities_-_barlin_hk-ind.pdf, diakses pada tanggal 26 Agustus 2018
- <https://www.indonesiadigitallearning.com/content/artikel/menggapai-generasi-emas-kaya-prestasi-melalui-program-4c-budaya-sekolah-digital-learning-dan-pembelajaran-berbasis-mobile>, diakses pada tanggal 25 Agustus 2018
- https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial diakses pada tanggal 15 September 2018
- <https://web.facebook.com/notes/wisnu-rahardjo/pengertian-social-media-social-network-peran-serta-fungsinyadiakses> pada tanggal 15 September 2018
- Imam Agus, 2013, *Pemanfaatan Sosial Networking Berbasis Facebook Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran TIK Kelas IX di SMPLB-B YPTB Malang*, Jakarta: Jurnal Ilmiah Mimbar Pendidikan Indonesia Vol.1: Pengurus Besar PGRI
- Imam Agus, 2017, *Pemanfaatan Smartphone Berbasis Learning community Dengan Pendekatan Konstruktivis Guna Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 6C SDN Ketintang I/409 Surabaya*, PTK tidak diterbitkan
- Sularso, 2016. *Revitalisasi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Dasar*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 2. diakses pada tanggal 27 Agustus 2018
- WhatsApp Sebagai Sarana e-Learning Community oleh Nurlaely Kompasiana.com.html diakses pada tanggal 20 Oktober 2017

Peningkatan Keterampilan Observasi Peserta Didik melalui Model *Inquiry* di Kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan

Agnes Mustika Ardanty

SD Negeri 03 Kendawangan Kabupaten Ketapang Provinsi Kalimantan Barat

agnesmustikaardanty@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran di kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan menggunakan kurikulum 2013. Peserta didik dilatih menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran. Namun dalam keterbatasan waktu tidak semua pendekatan dapat dikembangkan secara maksimal terutama dalam melakukan observasi. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah penerapan model *inquiry* untuk meningkatkan keterampilan observasi peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan? (2) Apakah penerapan model *inquiry* dapat meningkatkan keterampilan observasi peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan? Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian peserta didik SD Negeri 03 Kendawangan kelas IV. Data diperoleh dari aktivitas guru dan keterampilan peserta didik melakukan observasi. Sedangkan instrumennya berupa lembar observasi dan catatan lapangan. Model penelitian ini adalah kolaboratif. Analisis berpedoman pada analisis data penelitian kualitatif. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* pada peserta didik kelas IV yaitu aktivitas guru pada siklus I adalah 70,59%, siklus II mencapai 92,3%. Aktivitas peserta didik pada siklus I persentase skor yang diperoleh 73,70%, siklus II mencapai 86,21%. Keterampilan peserta didik melakukan observasi yaitu pada siklus I sebesar 73,56% dan siklus II mencapai 85,06%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *inquiry* dapat meningkatkan pembelajaran.

Kata Kunci: *model pembelajaran Inquiry; keterampilan observasi*

A. Pendahuluan

Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh setiap guru berpedoman pada komponen-komponen pembelajaran yang terdapat pada kurikulum. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran *scientific* merupakan perpaduan antara proses pembelajaran yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan

(Kemendikbud, 2013). Pendekatan ilmiah dalam kurikulum 2013 mengembangkan berbagai macam kemampuan meliputi *Observing* (mengamati), *Questioning* (menanya), *Associating* (Menalar), *Experimenting* (mencoba), dan *Networking* (membentuk jaringan) untuk semua muatan mata pelajaran, dengan menekankan bahwa belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat. Selain itu, guru bertindak sebagai *scaffolding* (pemberian bantuan secukupnya) ketika peserta didik mengalami kesulitan, serta guru bukan satu – satunya sumber belajar.

Salah satu aspek dalam pendekatan ilmiah (*scientific approach*) adalah kemampuan peserta didik untuk *Observasi*. Peserta didik akan memperoleh fakta-fakta dan menemukan permasalahan-permasalahan dalam materi yang akan dipelajari dari proses *Observasi*. Proses ini juga menyebabkan peserta didik memahami objek secara nyata, senang, tertantang dan memudahkan proses pembelajaran.

Pembelajaran di kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan telah menggunakan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran kurang membuat peserta didik aktif karena kurang melibatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan menemukan sendiri pengetahuannya dan tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ada kegiatan peserta didik untuk melakukan pengamatan. Keterampilan observasi merupakan awal dari kemampuan lainnya. Kemampuan mengamati merupakan keterampilan paling dasar dalam proses dan memperoleh ilmu pengetahuan serta merupakan hal terpenting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses lainnya (Dimiyati, 2013:142). Keterampilan observasi menjadi penting karena kemampuan tersebut merupakan awal dari anak menemukan fakta-fakta yang ada dalam kehidupan.

Penggunaan alat indra dalam keterampilan observasi yang kurang maksimal membuat peserta didik kehilangan fokus utama dalam pembelajaran. Jika peserta didik tidak bisa mengembangkan keterampilan *observasi* maka peserta didik akan kesulitan dalam mengembangkan keterampilan *Questioning* (menanya), *Associating* (Menalar), *Experimenting* (mencoba), bahkan *Networking* (membentuk jaringan). Salah satu cara mengatasi kelemahan peserta didik dalam keterampilan *Observasi* yaitu melatih peserta didik melakukan *Observasi* dengan menggunakan model pembelajaran.

Model *inquiry* merupakan model yang mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berfikir ilmiah. Menurut Sanjaya (2006:194) strategi pembelajaran inkuiri adalah “rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan”. Dengan bimbingan dari guru, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari sendiri konsepnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diperlukan adanya upaya pemecahan masalah untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam melakukan observasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Observasi Peserta Didik melalui Model *Inquiry* di Kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan”.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Observasi Peserta Didik melalui Model *Inquiry* di kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan” adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah penerapan model *inquiry* untuk meningkatkan kemampuan observasi peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan?
- b. Apakah penerapan model *inquiry* dapat meningkatkan keterampilan observasi peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan?

B. Metode

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena data yang diperoleh bukan merupakan angka namun berupa kata-kata dan perilaku. Data berasal dari semua fakta baik secara lisan maupun tulisan berasal dari sumber data yang telah diamati, catatan lapangan, dokumen pribadi serta dokumen terkait lainnya kemudian dideskripsikan dan dikaji untuk menemukan makna temuan yang diperoleh.. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) sebagai salah satu model penelitian yang muncul di sekolah. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus Kemmis dan Mc. Taggart.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sebanyak 29. Sedangkan objek penelitiannya adalah keterampilan observasi peserta didik.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa RPP, LKPD, Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam menerapkan model *inquiry*, lembar observasi keterampilan peserta didik melakukan observasi dan catatan lapangan.

Analisis Data, Evaluasi dan Refleksi

Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif dengan tahap pemaparan data, reduksi data, kategorisasi data, penafsiran atau pemaknaan dan penyimpulan hasil analisis. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dipaparkan, kemudian dipilih sesuai dengan fokus penelitian, dimaknai atau ditafsirkan, selanjutnya disimpulkan.

Peserta didik dianggap berhasil jika telah mencapai skor 75 atau telah mencapai 75 % pada siklus I dan siklus II. Data observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *inquiry* dan keterampilan peserta didik melakukan observasi diukur menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase AI} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase KP} = \frac{\text{DM}}{\text{SD}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase AK} = \frac{\text{Jumlah persentase klasikal}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

KP = Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran

DM = Deskriptor yang muncul

SD = Jumlah seluruh deskriptor

AI = Aktivitas peserta didik selama pembelajaran secara individu

AK = Aktivitas peserta didik selama pembelajaran secara klasikal

Setelah menganalisis data, yang dilakukan adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung, selanjutnya adalah refleksi. Data observasi terhadap diperoleh dari keterampilan peserta didik melakukan observasi tidak direduksi. Data-data aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran direduksi menjadi data proses pembelajaran. Data yang tersebut akan dinyatakan keberhasilannya dalam kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Nasution (2000: 6.11) sebagai berikut:

Sangat baik (SB)	: jika deskriptor tercapai 85%-100%,
Baik (B)	: jika deskriptor tercapai 70%-84%
Cukup (C)	: jika deskriptor tercapai 55%-69%
Kurang (K)	: jika deskriptor tercapai 40%-54%
Sangat kurang (SK)	: jika deskriptor tercapai $\leq 39\%$

Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung lebih dari satu siklus bergantung pada tingkat keberhasilan dari target yang akan dicapai, dimana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Masing-masing siklus meliputi 4 tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pada siklus I meliputi perencanaan dan pelaksanaan. Ada 3 tahap pada pelaksanaan, yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Pada kegiatan awal, peserta didik mengucapkan salam, doa, presensi, dilanjutkan dengan mengkondisikan peserta didik untuk siap melakukan pembelajaran. Apersepsi dilakukan guru melalui tanya jawab tentang hewan berukuran kecil di sekitar rumah. Setelah apersepsi peserta didik memperoleh informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tema 3 (Peduli terhadap Makhluk Hidup), subtema 1 (Hewan dan Tumbuhan), pembelajaran 2 (dua). Kegiatan inti dibagi menjadi 6 tahap yaitu orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, merumuskan kesimpulan.

Peserta didik memperhatikan gambar bagian luar tubuh capung yang ditunjukkan oleh guru pada tahap orientasi. Setelah mengamati gambar, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan bagian luar tubuh capung secara lisan. Ada 5 peserta didik yang mengajukan pertanyaan. Tahap merumuskan masalah, peserta didik memperoleh kertas, kemudian peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok dan memperoleh LKPD. Selanjutnya peserta didik membuat pertanyaan berdasarkan hewan yang mereka bawa dari rumah. Pertanyaan yang dibuat peserta didik sebagian besar hampir sama yaitu tentang jumlah kaki yang dimiliki hewan. Hanya ada 1 kelompok yang membuat pertanyaan tentang tekstur permukaan tubuh yaitu kelompok 5. Pertanyaan tentang warna kulit dibuat oleh kelompok 3.

Peserta didik dengan bimbingan guru merumuskan hipotesis dari pertanyaan yang telah dibuat pada tahap merumuskan hipotesis. Hipotesis yang dibuat sudah sesuai dengan rumusan masalah. Rumusan hipotesis "*kaki laba-laba ada 8, kaki belalang ada 6*" untuk rumusan masalah banyaknya kaki yang dimiliki laba-laba dan serangga. Rumusan hipotesis "*permukaan kulit laba-laba kasar, permukaan tubuh capung halus*" untuk rumusan masalah tentang permukaan tubuh laba-laba dan capung. Rumusan hipotesis "*warna laba-laba hitam dan warna jangkrik coklat*" untuk rumusan masalah tentang warna kulit laba-laba dan jangkrik.

Pada tahap mengumpulkan data, peserta didik melakukan pengamatan terhadap hewan laba-laba dan belalang yang mereka bawa dari rumah. Peserta didik mengamati selama kurang lebih 30 menit. Saat melakukan tahap mengumpulkan data masih ada peserta didik yang tidak mengamati hewan yang telah dibawa, peserta didik tersebut pasif diam dibangku sedangkan yang lain aktif mengikuti pembelajaran dan data yang diperoleh juga belum melibatkan indra peraba dan indra yang lainnya.

Pada tahap menguji hipotesis, peserta didik dengan bimbingan guru melakukan diskusi dalam kelompok untuk membandingkan data yang diperoleh dengan hipotesis yang diajukan serta menganalisis data hasil pengamatan. Data yang diperoleh peserta didik adalah tentang bagian luar tubuh hewan. Misalnya, rumusan hipotesis tentang “*banyak kaki yang dimiliki laba-laba adalah 8 dan jangkrik 6*” dibandingkan dengan data yang diperoleh sesuai.

Selanjutnya adalah tahap membuat kesimpulan, peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan. Ada beberapa peserta didik yang masih belum paham tentang kegiatan dalam menyimpulkan. Mereka belum menuliskan kesimpulan dengan singkat dan jelas. Kegiatan akhir dilakukan dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari peserta didik dan ditegaskan oleh guru. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menambah pemahaman tentang materi yang dipelajari.

Aktivitas guru pada siklus I sudah baik namun ada beberapa langkah yang belum dilaksanakan oleh guru. Persentase klasikal aktivitas guru dengan menggunakan model *inquiry* pada siklus 1 mencapai 70,59% dengan kualifikasi baik. Aktivitas peserta didik dalam menerapkan model *inquiry* juga sudah baik namun masih ada beberapa peserta didik yang belum terbiasa merumuskan masalah dan mengumpulkan data. Hal tersebut terlihat pada persentase pada aspek merumuskan masalah dan mengumpulkan data secara klasikal masing-masing mencapai 68,10% dan 62,07% dengan kualifikasi cukup. Hal tersebut dikarenakan peserta didik belum terbiasa membuat pertanyaan berdasarkan suatu objek.

Pada siklus I ini kemampuan observasi terlihat namun belum menggunakan seluruh kemampuan panca indra yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik hanya melihat hewan yang diamati. Hasil tersebut hanya melibatkan indra penglihatan. Untuk indra yang lain belum terlihat. Pada proses pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang telah mengamati hewan dengan menggunakan indra peraba yang dimiliki namun peserta didik hanya mencoba tanpa adanya keberanian dalam mengungkapkan hasil pengamatan tersebut. Keterampilan observasi pada siklus I cukup baik, yang berada dibawah KKM yaitu 17 peserta didik. Sedangkan persentase keterampilan peserta didik dalam melakukan observasi pada siklus I mencapai 73,56% dengan kualifikasi baik.

Tahap perencanaan pada siklus II sama dengan siklus I. Kegiatan awal pada pelaksanaan pembelajaran juga sama dengan siklus I namun pada kegiatan apersepsi menyanyikan lagu “Lihat Kebunku”. Kemudian melakukan tanya jawab berkaitan dengan isi lagu dan menghubungkannya dengan materi. peserta didik ditunjukkan dan mengamati gambar tentang tumbuhan yang memiliki bagian luar tubuh lengkap. Selanjutnya, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan gambar. Beberapa peserta didik membuat pertanyaan “*Apa warna batang kangkung?, Bagaimana bentuk akar kangkung?*” Peserta didik diberi informasi secara umum tentang materi yang akan dipelajari.

Kegiatan merumuskan masalah, peserta didik sudah dapat merumuskan masalah secara bervariasi. Pada tahap merumuskan hipotesis, peserta didik dengan bimbingan guru merumuskan hipotesis dari pertanyaan yang telah dibuat. Pada tahap pengumpulan data peserta didik melakukan pengamatan terhadap tumbuhan yang telah dibawa dan menuliskan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peserta didik sudah dapat melakukan pengamatan yang tidak hanya melibatkan indra penglihatan saja, Peserta

didik mengamati bagian tumbuhan dari bentuk, warna, tekstur dan fungsi. Setelah mengamati tumbuhan, peserta didik berdiskusi untuk membandingkan data yang diperoleh dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Kesimpulan yang dibuat peserta didik sudah mulai meningkat. Kegiatan akhir siklus I sama dengan siklus II.

Pembelajaran melalui model *inquiry* pada siklus II sudah diterapkan dengan baik. Aktivitas guru dan peserta didik meningkat, sehingga keterampilan peserta didik melakukan observasi mengalami peningkatan dengan baik. Persentase aktivitas guru mencapai 96%, aktivitas peserta didik dengan menggunakan model *inquiry* mencapai 86,21% dan keterampilan peserta didik melakukan observasi mencapai 85,06%. Peserta didik sudah dapat merumuskan masalah dan mengumpulkan data. Peserta didik juga sudah dapat melakukan observasi sesuai yang diharapkan. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya informasi yang didapatkan dari objek yang diamati. Pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* telah membantu peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap objek. Peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan keterampilan peserta didik dalam melakukan observasi dapat dijadikan motivasi oleh guru untuk menggunakan model *inquiry* pada pembelajaran tertentu.

Temuan penelitian secara lengkap dipaparkan mengenai aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan kemampuan peserta didik melakukan observasi yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I hingga siklus II. Berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry*.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Hasil Penelitian Pembelajaran dengan Menggunakan Model Inquiry pada Siklus I dan Siklus II.

Aspek yang Diteliti	Siklus I		Siklus II	
	Prs	Kfs	Prs	Kfs
Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model <i>inquiry</i>	70,59%	B	92,3%	SB
Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan model <i>inquiry</i>	73,70%	B	86,21%	SB
Keterampilan peserta didik melakukan observasi	73,56%	B	85,06%	SB

Keterangan Tabel

Prs : Persentase

Kfs : Kualifikasi

Pembahasan

a. Penerapan Model *Inquiry* untuk Meningkatkan Kemampuan Observasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan terutama pada tahap merumuskan masalah. Faktor yang mempengaruhi yaitu peserta didik belum terbiasa membuat pertanyaan. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menunjukkan gambar dan memberikan pernyataan sesuai gambar yang dapat membuat peserta didik dapat membuat pertanyaan. Pada siklus I ini, peserta didik juga belum terbiasa menemukan fakta untuk memperoleh pengetahuannya secara langsung sehingga peserta didik kesulitan dalam mengumpulkan data dan fakta yang relevan dengan objek yang diamati. Peserta didik memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan suasana pembelajaran yang baru.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, guru sudah melakukan semua langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan 6 tahap *inquiry*. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya (2007: 208) tahapan proses pembelajaran *inquiry* dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan.

Pada siklus II ini, guru sudah melatih peserta didik untuk tidak hanya menjawab pertanyaan namun mereka sudah dapat merumuskan masalah dan membuktikannya dengan melakukan pengamatan. Kondisi pembelajaran yang disiapkan oleh guru juga sudah mendorong peserta didik untuk aktif dan mampu merumuskan masalah bukan hanya menyelesaikan masalah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Majid (2014: 211) bahwa “kondisi pembelajaran saat ini diharapkan mengarahkan agar siswa mampu merumuskan masalah (dengan menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja”.

Aktivitas peserta didik pada siklus II dengan menggunakan model *inquiry* meningkat sebesar 12,50% pada persentase aktivitas peserta didik secara klasikal jika dibandingkan dengan siklus I dengan persentase 73,70%. Peserta didik yang biasanya di kelas bersikap pasif menjadi aktif. Keaktifan peserta didik ditunjukkan oleh: (1) Peserta didik mengamati objek dengan cermat, (2) Peserta didik berdiskusi dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk mengumpulkan data dan fakta yang relevan, (3) Peserta didik menemukan persamaan dan perbedaan objek yang diamati. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kunandar (dalam Aris Shoimin, 2014: 85).

Pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

b. Peningkatan Keterampilan Observasi Peserta Didik melalui Penerapan Model *Inquiry* pada Kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan

Terjadi peningkatan keterampilan peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan dengan menggunakan model *inquiry* dari siklus I dan siklus II.

Peningkatan ini ditandai dengan semakin banyaknya informasi yang dikumpulkan dengan memperhatikan secara akurat dari objek yang diamati. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hadi (2014: 151) “.....observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena, yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut”.

Capaian keterampilan peserta didik melakukan observasi pada siklus I, peserta didik yang mendapat skor di bawah 75 sebanyak 21 anak atau 72,41% . Sedangkan pada siklus II, peserta didik dengan skor di atas 75 mencapai 26 anak atau naik menjadi 89,66%. Pada siklus I ke siklus II keterampilan peserta didik melakukan observasi secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 11,49% menjadi 85,06%. walaupun ada 2 peserta didik yaitu Kharuldan Fahir memperoleh skor 67 dan 63 dengan kualifikasi cukup pada siklus II. Mereka mendapat skor 67 dan 63 karena mereka belum menggunakan seluruh panca indra dalam melakukan pengamatan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa keterampilan peserta didik melakukan observasi dengan menggunakan *inquiry* dapat meningkat sehingga kemampuan peserta didik dalam berpikirpun meningkat. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2007: 199) bahwa, “tujuan utama dari model pembelajaran *inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir”.

D. Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan yaitu pelaksanaan pembelajaran melalui model *inquiry* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Kendawangan meningkat secara bertahap yaitu aktivitas guru pada siklus I adalah 70,59% dengan kualifikasi baik. Persentase skor yang diperoleh pada siklus II mencapai 92,3% dengan kualifikasi sangat baik. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model *inquiry* juga meningkat secara bertahap. Pada siklus I persentase skor yang diperoleh 73,70% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya pada siklus II persentase skor yang diperoleh mencapai 86,21% dengan kualifikasi sangat baik.

Keterampilan peserta didik melakukan observasi juga meningkat secara bertahap yaitu pada siklus I sebesar 73,56% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II persentase skor mencapai 85,06% dengan kualifikasi sangat baik.

Pembelajaran yang menyenangkan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna, hendaknya memilih model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi.

Peneliti memberikan beberapa catatan sebagai saran yang bisa digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Inquiry* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik peserta didik terutama dalam meningkatkan keterampilan observasi peserta didik.
2. Guru diharapkan benar-benar menguasai tahapan-tahapan penggunaan model pembelajaran *inquiry* serta kreatif dalam menerapkan model, metode dan strategi lain yang dapat meningkatkan kemampuan melakukan observasi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hadi, Sutrisno. (2014). *Metodologi Research*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta
- Kemmis, Stephen dan Taggart, Robin MC. 1988. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Production Unit.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Konsep Pendekatan Scientific*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2000). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

ELASTIS HUKUM ADAT DALAM MEMPROTEKSI GURU DI DAERAH TERPENCIL DESA SUNGAI SERIA KALIMANTAN BARAT

Julia Roli Sennang Banurea
SD NEGERI 9 SUNGAI SERIA
KECAMATAN KETUNGAU HULU
KABUPATEN SINTANG
PROVINSI KALIMANTAN BARAT
jrsbanurea@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam makalah hasil kajian ini mengupas elastis hukum adat dalam memproteksi guru di wilayah terpencil. Tepatnya di Desa Sungai Seria, Provinsi Kalimantan Barat. Fenomena terbatasnya akses daerah terpencil ke perkotaan menyebabkan hukum adat yang adaptif lebih mendominasi dibanding dengan hukum formal yang bersifat tegas. Makalah ini bertujuan untuk mengkaji elastis hukum adat dalam melindungi guru di daerah pelosok. Salah satu bentuk perlindungan bagi guru menurut UU Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 39 ayat 2, yaitu perlindungan hukum. Setiap guru harus terbebas dari tindakan pelecehan atas profesinya dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi, atau pihak lain. Namun melihat akses yang rumit, menyebabkan hukum formal sulit untuk dijangkau secara cepat. Sehingga hukum adat menjadi pilihan utama dan tercepat dalam mediasi. Sejumlah kasus kekerasan terhadap guru yang dilakukan siswa dan orang tua di kota juga tetap dikenai sanksi. Begitu pula di daerah terpencil. Khusus wilayah di desa ini, sanksinya dikenal dengan istilah denda. Jauhnya aparat hukum dari daerah terpencil juga mengakibatkan sistem pelaporan tindakan kejahatan menjadi lambat. Sehingga hukum adat menjadi pilihan. Perangkat desa, tumenggung, ketua adat, masyarakat serta guru bersama menciptakan hukum adat yang dapat menyesuaikan siklus perkembangan guru di daerah terpencil. Sehingga guru terproteksi.

Kata Kunci: *hukum adat; perlindungan; guru*

1. PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang masalah

Penyebaran guru di wilayah Indonesia telah sampai di garis depan. Hal ini mengindikasikan bahwa guru ditugaskan hingga daerah terpencil. Kondisi daerah terpencil dipengaruhi oleh faktor geografis yang relatif sulit dijangkau. Seperti letak yang jauh dari kota, pedalaman, terisolir, dan di pulau terpencil. Faktor bentang alam yang juga

sulit dijangkau oleh transportasi dan komunikasi. Kesulitan akses ke daerah terpencil mengakibatkan terbatasnya ragam aspek, khususnya kebutuhan akan penyebaran tenaga pendidik. Faktor alam yang berbeda di wilayah Indonesia menjadi salah satu penyebab ketimpangan penyebaran tersebut.

Sesuai dengan amanat Undang-Undang bahwa pemerintah melalui pendidikan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga ketidakmerataan dapat diminimalisir dengan penyebaran guru hingga ke pelosok. Sejalan dengan amanat tujuan nasional, negara juga harus menjamin perlindungan guru di daerah terpencil. Agar guru yang bertugas di sana dapat bertahan dan menjalankan fungsinya dengan utuh. Layaknya daerah perkotaan, di daerah terpencil juga banyak terjadi ragam peristiwa yang mengganggu kenyamanan kerja guru yakni tindakan pelecehan atas profesinya dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi, atau pihak lain. Sehingga diperlukan adanya proteksi yang dapat menjangkau guru hingga ke pelosok negeri. Seperti kasus yang terjadi di SDN 9 Sungai Seria, Kalimantan Barat.

Peristiwa ini berawal dari dua orang pemuda yang merusak taman sekolah. Sebelumnya guru berinisiatif membangun taman bunga di sekolah. Namun, tepatnya malam hari guru yang tinggal di sekolah mendengar terjadi keributan di area sekolah. Namun karena sudah malam, guru memutuskan tidak keluar dari perpustakaan karena lampu di sekolah tidak ada. Keesokan harinya, guru melihat taman di dua kelas telah hancur. Pagar tanaman telah di porak-porandakan. Bunga-bunga diinjak dan dicabut. Penampakannya dapat kita lihat pada foto di bawah ini.



Gambar 1. Bunga diinjak dan pagar dirusak

Suasana pagi di sekolah menjadi hambar. Karena dua taman kelas terlihat berantakan. Siswa-siswi yang sekolah pagi mulai berdatangan dan melihat kondisi taman. Orang tua yang melintas juga memperhatikan taman sekolah yang rusak. Akhirnya pihak guru saling berkomunikasi dan melaporkan hal tersebut ke komite sekolah. Komite sekolah menjembatani dewan guru untuk menyelesaikan setiap persoalan yang ada ruang lingkup sekolah.

Pihak komite dan salah satu ketua adat meminta agar masalah tersebut di selesaikan dengan tuntas. Karena sebelumnya, sekolah sering dirusak sebagai tempat bermain para pemuda dan pemudi di desa. Di desa Sungai Seria, Kalimantan Barat dikenal istilah pemangku adat yang disebut tumenggung, ada juga ketua adat. Mereka adalah orang yang dipilih oleh masyarakat dengan sebagai pembina adat di desa.

Menanggapi peristiwa yang terjadi di sekolah akhirnya ketua adat dan tumenggung bermusyawarah untuk memanggil pemuda-pemudi yang melakukan perusakan. Setelah diselidiki oleh dewan guru, ketua adat, tumenggung, komite ternyata ada 10 pemuda-pemudi yang berada di sekolah saat kejadian. Disaat proses pemanggilan 10 orang

pemuda-pemudi tersebut, 2 orang diantara mereka mulai mengintimidasi guru yang berada di perpustakaan saat kejadian berlangsung. Pertama, seorang pemuda langsung mendatangi guru dengan nada seperti mengancam dan menuduh guru menulis namanya sebagai salah satu pelaku perusakan. Kedua, pemuda tersebut datang lagi dan mengancam guru. Dia akan marah dan bisa melakukan apapun jika orang tuanya di panggil karena kasus tersebut. Ketiga, pemuda tersebut mengajak seorang pemuda lainnya ke perpustakaan sekolah dan menemui guru sambil membawa kayu di belakang salah satu pemuda dan ditepuk-tepuk di tangan. Mereka mengatakan bahwa mereka tidak melakukan perusakan.

Guru serasa terintimidasi dan akhirnya mengatakan kasus tersebut akan di selesaikan oleh pihak adat. Karena di wilayah ini jauh dari aparat keamanan. Titik terang ditemukan setelah negosiasi antar ketua adat, tumenggung dan komite terjalin. Tahap awal mereka mendokumentasikan seluruh perusakan. Kemudian merencanakan pemanggilan kepada pemuda-pemudi yang merusak dan orang tua mereka. Jika orang tua tidak bisa datang, maka dapat diwakilkan oleh saudara lainnya. Proses mediasi dalam hukum adat di desa ini tergolong elastis dan fleksibel. Mereka tidak langsung membawa ke ranah dan jalur hukum formal. Namun, menggunakan sistem kekeluargaan dalam mencari tahu siapa pelaku dan denda yang akan di kenakan.

Hari pertemuanpun ditentukan dan orang tua dipanggil ke sekolah. Orang tua diberi tahu tentang perusakan taman dan intimidasi terhadap guru. Sehingga ketua adat mengatakan jika hal ini terulang kembali. Maka akan diberlakukan proses hukum adat. Yakni mengenakan denda sebanyak kerugian yang telah ditimbulkan oleh pelaku. Dan jika dikemudian hari masih terulang lagi maka akan melakukan tindakan tegas. Jika mereka tidak mengindahkan proses hukum adat maka akan dilaporkan kepada pihak yang berwajib. Akhirnya proses mediasi terjadi dengan baik dan menyesuaikan.

Pihak guru sudah mulai tertolong dan terlindungi dengan berjalannya hukum adat di desa ini. Guru yang berasal dari daerah lainpun sudah mulai merasa betah dengan adanya hukum adat yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Desa Sungai Seria.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam makalah hasil kajian ini adalah:

- a. Apakah perlindungan guru sudah maksimal dilaksanakan di daerah terisolir?
- b. Apakah hukum adat dapat dijadikan sebagai sarana memproteksi guru di daerah terpencil?
- c. Apa faktor yang mengakibatkan hukum adat lebih elastis digunakan di desa daripada hukum formal?

1.3. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam makalah hasil kajian ini adalah: “Bagaimanakah hukum adat mampu melindungi profesi guru dari ragam gangguan dan tindakan pelecehan di daerah terpencil/terisolir.”

2. KAJIAN TEORI

2.1. Teori yang Relevan

2.1.1 Hukum adat

Hukum adat tumbuh dan berkembang dan berakar di masyarakat sesuai dengan adat yang telah membudaya. Hukum adat terbentuk berdasarkan kesepakatan bersama. hukum adat timbul karena adanya persesuaian di dalam anggota masyarakat.

Menurut Prof. Van Vollenhoven, hukum adat adalah keseluruhan aturan tingkah laku positif yang di satu pihak mempunyai sanksi (hukum) dan di pihak lain dalam keadaan tidak dikodifikasi.

Didukung oleh pendapat Soerjono Soekanto hukum adat adalah kompleks adat-adat yang tidak dicitakan (tidak dikodifikasikan) bersifat paksaan (mempunyai akibat hukum).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kodifikasi adalah himpunan berbagai peraturan menjadi undang-undang atau hal penyusunan kitab perundang-undangan atau penggolongan hukum dan undang-undang berdasarkan asas-asas tertentu di buku undang-undang yang berlaku.

Selanjutnya, menurut Terhar bahwa hukum adat lahir dari dan dipelihara oleh keputusan-keputusan. Keputusan berwibawa dan berkuasa dari kepala rakyat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hukum adat adalah aturan hukum tidak tertulis yang berkembang dan dipertahankan dengan kesadaran hukum masyarakatnya hingga turun-temurun. Karena peraturan ini tidak tertulis dan tumbuh berkembang, maka hukum adat memiliki kemampuan adaptif dan elastis.

Ciri-ciri hukum adat meliputi: lisan, artinya tidak tertulis dalam bentuk perundangan dan tidak dikodifikasi., tidak sistematis, tidak berbentuk kitab perundangan, tidak tertatur, keputusannya tidak memakai konsideran (pertimbangan), pasal-pasal aturannya tidak sistematis dan tidak mempunyai penjelasan.

2.1.2. Perlindungan Guru

Dimanapun seseorang berada tentunya membutuhkan perlindungan diri. Apalagi jika di daerah terpencil. Karena akses untuk keluar cukup rumit. Sehingga dibutuhkan wahana untuk mendukung proteksi tersebut. Ragam bentuk perlindungan bagi guru telah dirancang secara oleh pemerintah. Empat perlindungan bagi guru menurut UU Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 39 ayat 2, yaitu: (1) meliputi perlindungan hukum, (2) perlindungan profesi, (3) perlindungan keselamatan dan kesehatan kerja, dan (4) pengakuan atas kekayaan intelektual.

Makalah hasil kajian ini menekankan pada perlindungan hukum. Setiap guru harus terbebas dari tindakan pelecehan atas profesinya dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi, atau pihak lain.

Materi perlindungan hukum terhadap guru mulai mengemuka dalam UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. UU ini diperbaharui dan kemudian diganti dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sejak lahirnya UU No. 14 Tahun 2005 dan PP No. 74 Tahun 2008, dimensi perlindungan guru mendapatkan tidik tekan yang lebih kuat. Norma perlindungan hukum

bagi guru tersebut di atas kemudian diperbaharui, dipertegas, dan diperluas spektrumnya dengan diundangkannya UU No. 14 tahun 2005. Dalam UU ini, ranah perlindungan terhadap guru meliputi perlindungan hukum, perlindungan profesi, serta perlindungan keselamatan dan kesehatan kerja. Termasuk juga di dalamnya perlindungan atas Hak atas Kekayaan Intelektual atau HaKI.

Perlindungan bagi guru adalah usaha pemberian perlindungan hukum, perlindungan profesi, dan perlindungan keselamatan dan kesehatan kerja, serta perlindungan HaKI yang diberikan kepada guru, baik berstatus sebagai PNS maupun bukan PNS. Pada Pasal 39 UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Bagian 7 tentang Perlindungan, disebutkan bahwa banyak pihak wajib memberikan perlindungan kepada guru, salah satu ranahnya adalah : perlindungan hukum.

Perlindungan hukum dimaksud meliputi perlindungan yang muncul akibat tindakan dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, birokrasi atau pihak lain, berupa: tindak kekerasan, ancaman, baik fisik maupun psikologis, perlakuan diskriminatif, Intimidasi, perlakuan tidak adil. Jenis-jenis upaya perlindungan hukum bagi guru : konsultasi, mediasi, negosiasi dan perdamaian, konsiliasi dan perdamaian, advokasi litigasi, advokasi nonlitigasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang masalah hingga landasan teoritis yang mendukung, maka berikut ini akan dijabarkan tentang hasil dan pembahasan elastis hukum adat dalam memproteksi guru di daerah terpencil Desa Sungai Seria Kalimantan Barat. Desa Sungai Seria terletak di Kabupaten Sintang, Provinsi Kalimantan Barat dan berbatasan dengan Malaysia. Desa ini juga termasuk desa yang dekat dengan perbatasan. Karena dapat ditempuh dengan 2 jam perjalanan hingga ke batas.

Geomorfologi yang sulit ditempuh mengakibatkan ragam akses terbatas hingga ke desa ini. Jarak dari desa ke ibukota kabupaten cukup jauh. Karena jalur darat yang masih terbatas akan aspal. Jalan berlumpur saat hujan masih mendominasi di daerah ini. Transportasi pun masih sangat terbatas. Tidak ada angkutan umum dari kota hingga ke desa. Masyarakat hanya dapat menggunakan jasa orang-orang yang memiliki mobil strada dan ojek yang dibayar mahal. Resiko diperjalanan pun sangat rentan. Karena akses jalan yang tidak merata. Sehingga kehati-hatian menjadi pilihan utama saat berkendara.

Dari penjabaran akses di daerah terpencil ini, dapat disimpulkan bahwa mobilitas akan aspek lainnya juga terhambat. Termasuk dalam kelancaran dalam proses perlindungan untuk tenaga pendidik yang menghadapi suatu kasus. Pendidik harus terlebih dahulu menghadapi topografi alam yang kompleks hingga sampai ke kota hanya untuk membuat laporan. Di kecamatan pun kita harus menempuh jalan yang sulit karena tidak ada transportasi yang tersedia.

Oleh sebab itu, makalah kajian ini disusun agar perlindungan guru di daerah terpencil secara efektif dapat dilaksanakan oleh ketua adat, tumenggung, perangkat desa dan masyarakat. Hukum adat mengakar di masyarakat dan telah berlangsung- dari generasi- ke generasi. Walaupun hukum adat tersebut tidak tertulis. Namun hukum adat tersebut dapat diajarkan ke anak-anak, pemuda-pemudi dan masyarakat sehingga kekal dalam ingatan. Bahwa setiap pelanggaran akan dikenakan denda.

Dengan adanya hukum adat di desa maka dapat diaplikasikan ke dalam ranah sekolah untuk melindungi guru. Dari latar belakang masalah yang telah dibahas diatas dapat disimpulkan bahwa hukum adat efektif diterapkan di daerah terpencil. Karena daerah terpencil cenderung memegang kuat adat dan kepercayaan. Kasus intimidasi

kepada guru di Desa Sungai Seria selesai setelah proses mediasi dilakukan oleh pemuka adat, tumenggung dan komite sekolah. Seluruh komponen menyelesaikan masalah pada porsinya.

Sistem denda atau sanksi yang ditetapkan di desapun disesuaikan dengan kerugian yang telah dilakukan. Contoh selain kasus intimidasi tersebut; jika ada orang yang melakukan kesalahan fatal seperti mengambil barang orang/mencuri. Orang yang merasa dirugikan bisa melapor kepada ketua adat. Sehingga orang tersebut dikenakan denda sesuai yang dirugikan. Tetapi jika orang yang dirugikan berkenan berdamai dengan anak tersebut, maka masalah tidak perlu diadatkan.

Namun, jika orang yang dirugikan tidak mau berdamai, maka kasus tersebut harus tetap diproses ke adat. Sanksi yang diberikan kepada pelanggar adat, tergantung kesalahan yang dilakukan. Jika pelanggar adat melakukan kesalahan yang fatal dan berat maka denda yang didapatkan akan tinggi pula. Tetapi jika pelanggaran adat kecil, maka denda yang dikenakan akan kecil juga. Contoh perlakuan adat lainnya di masyarakat adalah ketika seseorang meninggal.

Selama orang meninggal belum dikebumikan, maka masyarakat di desa juga tidak boleh bekerja. Maksud bekerja dalam hal ini adalah seperti pergi ke bukit atau hutan mencari nafkah, bekerja ke sawit. Mereka harus menunggu hingga orang meninggal dimakamkan. Jika orang meninggal belum dimakamkan hingga sehari-hari, maka orang desa juga tidak bisa bekerja sehari-hari. Mereka harus tinggal di rumah dan tidak bekerja mencari nafkah ke hutan. Bila ada masyarakat yang bekerja selama orang meninggal tersebut belum dimakamkan, maka orang tersebut telah melanggar adat. Orang tersebut akan terkena sanksi berupa denda dari adat. Orang yang melakukan pelanggaran adat tersebut akan diproses di adat. Bila dinyatakan bersalah maka pelanggar adat membayar denda berupa uang ke adat. Terdapat pengecualian dalam adat, jika ada masyarakat di hutan/ bukit pada saat ada orang meninggal, maka orang tersebut tidak kena adat. Karena orang tersebut tidak mengetahui kabar atau informasi kematian. Maka dibebaskan dari denda.

Hingga saat ini masyarakat di desa tetap menjalankan hukum adat. Sehingga untuk perlindungan guru juga dapat menggunakan hukum adat. Selama ini hukum adat difokuskan untuk masyarakat. Namun dengan adanya makalah kajian ini. Maka hukum adat dapat diefektifkan untuk membantu perlindungan guru. Layaknya di kota, hukum formal efektif melindungi guru karena akses di kota cepat. Begitu pula di daerah terpencil. Hukum adat efektif karena akses ke kota cukup lama.

Dengan adanya hukum adat guru merasa terlindungi dan betah tinggal di daerah terpencil. Guru tidak perlu lagi khawatir akan tindakan semena-mena. Karena telah ada hukum adat yang efektif melindungi. Berikut ini adalah contoh rancangan hukum adat yang diterapkan.



3. SIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang masalah hingga analisis kajian maka dapat disimpulkan bahwa hukum adat bersifat elastis dan adaptif. Nilai kultural dalam masyarakat dijadikan sebagai pondasi dalam membujuk dan mengarahkan kepada norma dan aturan yang benar. Adat-istiadat yang dipegang teguh dapat sebagai panutan dalam menentukan hukum adat.

Hingga saat ini hukum adat masih tetap berlaku meski telah banyak mengalami perubahan. Untuk perlindungan guru, hukum adat ini dapat dijadikan sebagai wahana efektif dalam menjamin perlindungan guru di daerah terpencil dan terisolir. Sehingga tidak ada lagi hal yang menghalangi perlindungan guru hingga ke pelosok negeri.

4.2 Rekomendasi

1. Kepada pemerintah desa.
Hukum adat yang tidak tertulis dapat disajikan dan diumumkan kepada masyarakat umum secara tertulis. Agar generasi penerus mengetahui denda atau sanksi apa yang diperoleh jika melakukan suatu pelanggaran.
Hukum adat selama ini dinyatakan dalam perkataan. Namun, untuk memahami masyarakat, dapat dituliskan di tatanan perangkat desa. Sehingga tidak dilupakan.
2. Kepada dinas pendidikan.
Berkolaborasi dengan pemdes, ketua adat, serta masyarakat desa untuk menyesuaikan pelaksanaan hukum adat yang tepat dan sesuai dilaksanakan di lingkungan sekolah.
3. Kepada pemerintah daerah dan pusat.
Agar bersama dengan pemerintah desa dan masyarakat dalam menyortir dan melestarikan hukum adat yang sesuai diterapkan di daerah terpencil tanpa menyalahi hukum formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alya, Qonita. 2009. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Bandung: Indah Jaya Adipratama. (Anggota IKAPI)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Komara, Endang. (2016). Perlindungan Profesi Guru di Indonesia. *Jurnal Indonesia Untuk Pendidikan 1 (2) 2016*
- Mahsunah, Dian dkk. 2012. *Kebijakan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Tim Pusat Pengembang Profesi Pendidik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pendekatan Kirpal Singh Way untuk Mewujudkan Sekolah yang Aman dan Nyaman

Yogyantoro

SMPN 4 Muara Teweh, Kabupaten Barito Utara, Provinsi Kalimantan Tengah

Email: yogya_ntr@yahoo.co.id

Abstrak

Dewasa ini muncul fenomena memprihatinkan seperti maraknya kekerasan dalam pendidikan, baik yang dilakukan oleh siswa terhadap siswa, oleh siswa terhadap guru, oleh guru terhadap siswa, dan oleh orang tua terhadap guru. Pendidikan di Indonesia masih banyak melahirkan generasi yang tidak bermoral, cacat sosial (*socio-idiot*) yaitu generasi yang tercerabut dari nilai kesantunan dan kesopanan serta tidak memiliki pati, simpati dan empati. Tujuan dari penguatan pendidikan karakter di sekolah adalah untuk mewujudkan sekolah yang aman dan nyaman bagi peserta didik. Hal ini menjadi bagian yang harus menjadi prioritas utama di pendidikan dasar khususnya dalam menghadapi permasalahan bangsa seperti maraknya tindakan-tindakan kekerasan di sekolah. Dalam pendekatan Kirpal Singh dijelaskan bahwa sastra mampu mendongkrak olah rasa dan pemikiran seorang siswa sehingga bisa berkembang ke arah yang lebih baik. *Literature is our linguistic heritage and a powerful resource which our schools and universities don't give enough credence to*. Ada hal yang cukup memprihatinkan yaitu banyaknya grup band anak muda saat ini yang mengangkat lirik dengan bahasa yang sembarangan, mengabaikan norma sastra di syair-syair mereka. Kita sebagai *civitas academica* harus mencintai dan membaca karya sastra yang baik dan dengan sepenuh hati. Hal ini dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih berkarakter dan membenci kekerasan.

Kata kunci: karakter; kekerasan; sastra

I. PENDAHULUAN

Saat ini pengembangan pendidikan karakter belum dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh di lingkungan pendidikan kita. Pemikiran-pemikiran yang revolusioner tentang bagaimana mendesain strategi pendidikan karakter yang efektif di sekolah belum banyak dilaksanakan.

Masih maraknya kasus *bullying* di sekolah, praktik kekerasan dan sejenisnya, dapat dipastikan bahwa sekolah tersebut berada pada level nol karena tidak ada perilaku yang bertanggung jawab. Interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah tidak lagi didasarkan atas nilai kasih sayang, saling menghargai, saling menghormati, akan tetapi justru kekerasan dan anarki menjadi budaya dan tradisi. Jika itu terus terjadi, bisa dipastikan pendidikan hanya akan melahirkan generasi yang cacat sosial (*socio-idiot*),

yaitu generasi yang tercerabut dari nilai kesantunan dan kesopanan serta tidak lagi memiliki rasa simpati, pati dan empati.

Tawuran massal, demo yang berujung anarkis, gesekan antar pelajar, perseteruan antara orang tua dengan guru masih kerap terjadi. Siapa yang tidak miris menyaksikan situasi bangsa seperti itu. Sungguh prihatin melihat situasi sosial-politik akhir-akhir ini yang dipenuhi oleh kekerasan dan kebencian. Sebuah kegagalan terbesar dari sistem pendidikan kita. Sebetulnya itu bukan terletak pada masalah lemahnya pendidikan mencerdaskan rakyat, tetapi terletak pada masalah ketidakmampuan pendidikan menyadarkan rakyat terhadap permasalahan hidup yang nyata. Pendidikan malah membuat anak-anak kita menjadi tidak punya jati diri, kehilangan arah dan cerdas tetapi tidak berakhlak.

Sebuah hasil studi secara sangat jelas menyatakan bahwa kualitas hubungan antara guru dan siswa semakin berkurang setelah siswa masuk ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan setelahnya. (Freeman, Anderman, dan Jensen, 2007). Artinya, siswa kita dalam bahaya besar ketika para gurunya hanya fokus pada aktivitas mengajar saja. Bahkan pendidikan agama hanya menjadi semacam “mata ajar” yang terlalu berfokus pada pengetahuan sangat dan jauh dengan praktik dalam kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan keseharian mereka. Pendidikan agama dalam pendidikan kita belum mampu menumbuhkan ikatan persatuan dan kesatuan bangsa yang baik serta menyentuh aspek-aspek kemanusiaan.

Membangun relasi dengan orang tua atau wali murid, bagi seorang guru, merupakan permasalahan yang sulit yang mesti dicari solusinya. Demikian pula *building rapport* (membangun hubungan) antara guru dengan siswa atau bahkan menciptakan hubungan kesetiakawanan antar siswa yang *notabene* memiliki keberagaman yang bisa memicu munculnya perselisihan. Masih maraknya kasus kekerasan yang terjadi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau orang tua / wali dengan siswa tentu menjadi ancaman terwujudnya sekolah yang aman dan nyaman bagi peserta didik.

Rumusan masalah yang ada kemudian adalah: Mampukah pendidikan menjadikan manusianya menjadi insan yang terdidik dan berakhlak mulia? Seperti apapun perubahan yang akan terjadi di masa depan, prinsipnya adalah tetap berperilaku baik. Sesungguhnya masa depan terletak pada perilaku. Bukankah pendidikan itu yang sebenarnya adalah upaya memanusiakan manusia?

Tujuan dari penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan Kiparl Singh Way di sekolah adalah terlaksanakannya tiga prinsip utama pendidikan, yaitu pembiasaan, pembelajaran, dan peneladanan sehingga sekolah berkaraker dan anti kekerasan akan membawa rasa aman dan nyaman bagi peserta didik.

II. KAJIAN TEORI

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab 1 pasal 1 dijelaskan bahwa **pendidikan** adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam konteks pendidikan kita saat ini, kata karakter telah banyak mencuri perhatian kita sekaligus menjadi masalah

klasik untuk kita semua. **Karakter** berasal dari bahasa Yunani, *charassein*, yang artinya *mengukir*. Sifat utama ukiran yaitu melekat kuat diatas benda yang diukir. Sedangkan dalam bahasa Inggris, karakter artinya *watak*. Watak tak lain adalah perilaku. Perilaku yang baik disebut dengan karakter, sedangkan perilaku yang buruk disebut juga dengan tabiat.

Kata karakter semakin populer setelah pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Mendikbud), Muhadjir Effendy memastikan Program Penguatan Pendidikan Karakter (P3K) mulai dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2017/2018. Berbicara masalah karakter, maka tidak akan jauh dari masalah proses pelatihan, pembiasaan dan keteladanan. Dalam buku *Mengenang Bung Hatta*, I Wangsa Widjaja mengutip tulisan Bung Hatta (1954) tentang karakter. Bahwa seseorang boleh jenius atau berbakat, tetapi apabila tidak memiliki karakter sama saja dengan tidak mempunyai kemauan untuk membela bangsanya.

Dalam sebuah kajian yang juga menyinggung masalah **pendidikan karakter**, Veenman (1984), mengklasifikasi lima masalah utama yang dihadapi guru di sekolah dalam melakukan kinerjanya, yaitu: (1) *Classroom Discipline*; (2) *Motivating Students*; (3) *Dealing with Individual Differences*; (4) *Assessing Student Work*; (5) *Relations with Parents*.

Permasalahan diatas dapat tergambar dari ungkapan salah satu guru di Amerika Serikat berikut ini: “ *Major research studies indicate that readiness for learning, all through the grades, begins at home and that we’ve got to enlist all families as real partners in the education of their children. As a good teacher today, my work would be to build a bridge connection between school and home so that information, ideas, and people move freely from one place to the other. The ‘hidden curriculum’ of the home and community is not hidden anymore.* ” Inti dari ungkapan tersebut jika dilihat dengan fakta yang ada sekarang membuktikan bahwa belum terciptanya hubungan yang serasi, selaras dan seimbang antara lingkungan sekolah dan lingkungan di rumah atau masyarakat serta masih kurangnya keteladanan (*hidden curriculum*) dari guru kepada siswa-siswanya.

Lemahnya *hidden curriculum* (keteladanan guru dan kebijakan disiplin dan kejujuran) menjadi faktor pemantik ketiadaan kejujuran para penegak hukum seperti polisi, jaksa, hakim dan pengacara dan politisi kita, yang keteka mereka bersekolah dulu hanya diajarkan konsep “ jujur, toleransi, religius dan peduli sosial” sebagai pengetahuan semata (kognitivisme) tetapi bukan sebuah tindakan. Maka tidak heran muncul fakta mencengangkan seperti maraknya kekerasan dalam pendidikan, baik yang dilakukan oleh siswa terhadap siswa, oleh siswa terhadap guru, oleh guru terhadap siswa, dan oleh orang tua terhadap guru.

Selain itu, pengaruh tayangan televisi dewasa ini juga semakin tidak mendidik. Hampir 70 persen isinya adalah berupa drama atau sinetron. Sinetron Indonesia banyak menawarkan tentang mimpi-mimpi gaya hidup serba mewah dan hedonisme. Intinya menampilkan keburukan akhlak yang akan membangun naluri kekerasan yang terpendam pada setiap jiwa manusia. Tayangan yang menampilkan kekerasan akan meracuni otak anak-anak negeri calon pemimpin bangsa di masa depan. Anak-anak cenderung meniru beberapa adegan yang sangat tidak sesuai dengan norma-norma pendidikan budi pekerti. Dalam teori tabularasa dijelaskan bahwa jiwa anak-anak ibarat kertas putih yang akan diwarnai oleh apa yang mereka simak dan saksikan.

Melalui pendekatan Kirpal Singh Way artinya memberikan ruang sastra di sekolah yang dapat dengan mudah mereka saksikan dan ikuti. **Sastra** jika dirunut secara etimologis berasal dari bahasa Sansekerta, memiliki akar kata *sas-* yang artinya mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk atau instruksi; dan akhiran *-tra* yang menunjukkan alat, sarana; sehingga sastra dapat berarti alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran. Sedangkan dalam bahasa Jawa Kuna, kata sastra memperoleh prefiks *su-* yang artinya baik, indah; sehingga menjadi susastra yang berarti alat untuk mengajar hal-hal yang baik dan indah, buku pengajaran tentang hal-hal yang bersifat baik dan indah. Sementara itu dalam bahasa Indonesia, kata susastra lazim ditambah dengan konfiks *ke-an* yang artinya kumpulan, hal yang berkaitan dengan; maka kata susastra menjadi kesusastraan. Kesusastraan kemudian berarti kumpulan atau hal yang berkaitan dengan alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran yang baik.

Kirpal Singh mengatakan bahwa sastra mampu mendongkrak olah rasa dan pemikiran seorang siswa sehingga bisa berkembang ke arah yang lebih baik. *Literature is our linguistic heritage and a powerful resource which our schools and universities don't give enough credence to.* Ada hal yang cukup memprihatinkan yaitu banyaknya grup band anak muda saat ini yang mengangkat lirik dengan bahasa yang sembarangan, mengabaikan norma sastra di syair-syair mereka. Kita sebagai *civitas academica* harus mencintai dan membaca karya sastra yang baik dan dengan sepenuh hati. Hal ini dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih efektif dan membenci kekerasan. (Kirpal Singh; *Literature Applied*, dalam Readers Digest, November 2011).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pendidikan karakter di sekolah sebagaimana yang ditandaskan oleh Kirpal Singh, seorang master spiritual (satguru) dan juga Presiden Persekutuan Agama Sedunia, sebuah organisasi yang diakui oleh UNESCO memerlukan keteladanan dari orangtua maupun guru sebagai langkah awal. Ada *maxim* yang mengatakan : “ *Parents can only give good advice or put their children on the right path. The final forming of a person's character lies in their own hand*” (Anne Frank). Ini artinya bahwa peran guru atau orang tua hanya memberi sebanyak mungkin contoh atau keteladanan.

Di lingkungan sekolah unsur utama dari pembentukan dan pendidikan karakter adalah melalui keteladanan dari guru mereka sendiri. Dalam bingkai budaya sekolah (*school culture*) serangkaian pembiasaan dan keteladanan dari guru adalah harga mati yang harus ditanamkan dan dibudidayakan. Budaya mengapresiasi karya sastra dari para guru atau tenaga pendidik di lingkungan sekolah harus terus dibumikan karena mengingat fungsinya sebagai media katarsis. Aristoteles seorang filsuf dan ahli sastra mengungkapkan bahwa salah satu fungsi sastra adalah sebagai media pembersih jiwa (katarsis) baik bagi pembaca maupun penulisnya. Bagi pembaca, karya sastra akan membuka jiwa, pikiran dan perasaan sehingga bisa mendapat khazanah ilmu pengetahuan, inspirasi positif dan hiburan yang menenangkan dan menyenangkan jiwa. Sementara itu bagi penulis yang menghasilkan karya sastra yang berkualitas akan mendapatkan kepuasan batin, kelapangan jiwa dan kedamaian perasaan karena berhasil mengekspresikan semua perasaan yang menghimpit atau membebani perasaan dan pikirannya.

Adanya keinginan kuat untuk memberi contoh dan teladan yang baik yang lahir dari substansi sastra akan melahirkan benih-benih anti kekerasan. Filsafat pendidikan

Aristotelian (1995) dengan jelas mengonfirmasi bahwa: “ *The most important thing to be learned is virtue or excellence of character, and the only way that this can be learned is witnessing exemplary members of one’s community as they enact the virtues.*” Hal ini semakin memperkuat bahwa salah satu cara mengatasi maraknya kekerasan adalah membudayakan transfer *virtue* atau kebajikan melalui keteladanan guru kedalam relung hati peserta didik.

Salah satu cara untuk menanamkan kebaikan pada diri siswa adalah melalui media sastra. Hal ini dimulai dari para guru yang harus menghargai dan mencintai sastra terlebih dahulu sehingga siswa-siswa pun akan meneladani nilai-nilai kebajikan yang terkandung dalam sastra. Sastra menjadi media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai cara (way) yang bersifat reseptif atau menerima dan ekspresif atau kemampuan mengungkapkan dalam upaya pendidikan karakter di sekolah.

Untuk mengentaskan sekolah yang berada pada level nol yang ditandai dengan banyaknya tindakan kekerasan, harus segera ditanamkan keteladanan guru berupa praktik-praktik apresiasi sastra yang berkualitas. Karya sastra yang berkualitas yaitu yang terkandung di dalamnya nilai-nilai estetis dan etis yang mampu menginspirasi dan menuntun peserta didik menjadi orang yang lebih beradab dan berkarakter. Penguatan karakter dalam budaya sekolah yang ditandai dengan munculnya semangat nasionalisme, mandiri, gotong royong, saling menghargai dan menghormati (*respect*), bertanggungjawab (*responsible*) dan saling membantu satu sama lain (*helps others*) yang bisa tercermin pada hampir seluruh siswa dan guru yang berintegritas akan menciptakan sebuah sekolah yang bisa mencapai level tiga atau empat. Memberikan sebanyak mungkin bentuk-bentuk keteladanan melalui pendekatan Kiparl Singh Way adalah pilihan paling strategis guru dalam membentuk karakter siswa-siswi mereka. Prinsip *we create our character by the choice we make* harus dijadikan semacam kredo ketika mengajar. Sehingga sekolah akan tetap berada pada pusaran budaya berketuhanan dan Pancasila melalui peneladanan nilai-nilai kebaikan yang berkelanjutan.

Banyak hasil riset menyebutkan, anak di bawah lima tahun (*the golden age*) merupakan fase emas bagi setiap orang tua dan guru untuk meletakkan dasar-dasar karakter seorang anak. Dalam konteks pendidikan, mari kita intropeksi diri kita, berapa kali dalam sehari kita memberi peluk dan tepukan hangat anak-anak kita daripada memberikan caci-maki atau omelan. Dari perspektif psikologi pendidikan, paling tidak ada empat tipe pendekatan pola asuh dan pola ajar, yaitu lalai (*negligent*), otoritatif (*authoritative*), terlalu berhati-hati (*indulgent*), dan otoriter (*authoritarian*). Jika digabung dengan unsur kehangatan (*warmth*) dan kontrol (*control*) , maka keempat kecenderungan tipe mengajar tersebut dapat diidentifikasi secara mudah kepada kita.

Misalnya, jika kita tidak memiliki kehangatan dan kontrol terhadap anak-anak, maka dapat dipastikan kita adalah seorang yang lalai (*negligent*). Akibatnya anak bisa berkembang menjadi nakal, tidak patuh, cepat frustrasi, dan tak dapat mengendalikan diri. Melalui sastra kehangatan sekaligus kontrol yang kuat dan baik dapat ditanamkan dalam diri peserta didik karena kekuatan sastra yang bersifat otoritatif, sehingga efek terhadap peserta didik juga positif, dimana peserta didik akan memiliki kecenderungan untuk selalu percaya diri, mampu mengendalikan diri, selalu gembira, mampu bekerja sama, dan bersababat dengan kawan-kawannya bahkan dengan gurunya.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia misalnya, pendidikan agama harus mampu mendekatkan peserta didik untuk menjadi lebih beragama, bukan malah sebaliknya menjauh dari agama yang justru mereka pelajari di sekolah. Para guru pendidikan agama jangan sampai terjebak pada pendekatan dan strategi belah bambu yaitu mengagungkan dan menganggap agamanya yang dianutnya yang paling benar sambil merendahkan dan menjelekkan agama lain. Pendidikan agama perlu membenahi tujuan utama pendidikan yaitu selain memperhatikan aspek transfer ilmu agama juga harus mengagendakan skema *hidden curriculum* yang dapat menumbuhkan proses transformasi nilai-nilai keagamaan yang universal secara natural.

Agar pendidikan agama menjadi jauh lebih efektif, pendekatan Kiparl Singh Way melalui media sastra yang sangat menjunjung atau menghargai perbedaan sangat berperan terutama dalam mengagendakan keragaman masyarakat Indonesia yang majemuk. Sehingga tujuan dan isi pendidikan agama akan lebih terarah sesuai dengan tujuan. Sekolah pun akhirnya dapat memberikan rapor akhlak kepada peserta didiknya secara periodik. Sedangkan dari aspek isi, pelajaran agama bisa diagendakan sebagai pintu masuk perbaikan karakter siswa melalui semua mata ajar atau melalui semua Kompetensi Inti. Pendidikan agama perlu dipahami oleh guru bidang studi lain sebagai mekanisme implementasi standar *cross-curricular approach* salah satunya melalui sastra yang berperan sebagai katalisator. Pendekatan, strategi dan metode ini jauh lebih efektif dalam mengajarkan agama kepada peserta didik. Pembacaan strategi program pengajaran dan kebijakan pendidikan agama yang lebih baik diperlukan untuk mendukung dan meningkatkan kesadaran beragama yang lebih toleran, cinta damai, anti kekerasan, dan tidak mudah terjebak dalam penghakiman keyakinan dan kepercayaan orang lain.

Agar pendidikan agama berada pada jalur yang benar, Robert Jackson (2004) menyarankan empat hal dalam implementasinya. Pertama, materi agama yang diajarkan harus merepresentasikan keragaman masyarakat yang memang unik. Kedua, materi agama harus memiliki kedalaman dan kesempatan kepada siswa untuk melakukan perbandingan tentang nilai-nilai kemanusiaan secara universal. Ketiga, materi agama harus memberi keleluasaan kepada siswa untuk reflektif melakukan perenungan tentang makna kebersamaan. Terakhir, (keempat), materi agama semestinya dapat dimasukkan ke dalam seluruh bidang studi atau mata ajar selain agama agar dapat mewarnai moralitas setiap bidang ilmu seperti kegiatan ekstrakurikuler bahkan kegiatan atau tugas pekerjaan rumah peserta didik. Keempat hal diatas dapat diikat melalui sastra sebagai media yang digunakan dalam penanaman nilai agama agar berada pada jalur yang sesuai dengan tujuan.

Nilai-nilai agama yang terus membentengi kehidupan peserta didik, baik di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat akan meredam munculnya tindakan-tindakan kekerasan. Di rumah, peserta didik akan mampu menilai mutu atau kualitas tayangan dengan akurat. Akan tetapi kesadaran orang tua harus tetap dijaga untuk selalu mendampingi dan mengawasi anak-anak ketika menonton acara televisi yang banyak mengandung unsur kekerasan. Solusi dari akar permasalahan yang melanda TV di Indonesia pada dasarnya terletak pada tiga aspek.

Pertama, masyarakat hendaknya meninggalkan budaya permisif yang mudah menerima gempuran budaya dari luar. Kontrol media ada di tangan masyarakat. Masyarakat harus berani mengadu ke dewan pers atau melapor ke Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) apabila menjumpai tayangan yang mengandung unsur kekerasan. Kedua,

kalangan atau insan TV Indonesia (crew TV, PH, artis, aktor, sutradara atau produser) jangan terlalu berorientasi pada keinginan pasar sehingga mengabaikan sisi idealismenya. Lebih mementingkan uang daripada dekadensi karakter, etika dan moral bangsa Indonesia yang diakibatkan oleh tayangan yang mereka buat. Media sebagai kekuatan ke empat di sebuah negara harus menjadi *partner* pemerintah dalam menciptakan dan membangun nilai-nilai positif yang anti kekerasan di tengah masyarakat. Ketiga, penegakan hukum yang kuat dari pemerintah bagi kalangan TV agar tidak menayangkan program yang mengekspos tindakan kekerasan.

Guru dapat memberi tugas mencari referensi dari tayangan bermutu atau mengarahkan peserta didik untuk mencari tayangan yang bersifat edukatif yang bisa menambah pengetahuan dan mengedepankan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Guru juga dapat mengarahkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan yang bisa mengembangkan potensi mereka melalui kegiatan membaca karya sastra, mereproduksi karya sastra yang telah dibaca, mengubah puisi menjadi cerpen, atau mengubah cerpen atau novel menjadi drama dan lainnya. Sekolah dapat menyelenggarakan secara rutin lomba menulis dan membaca puisi serta prosa dari karya –karya Rendra, Hamka, Sanusi Pane dan sebagainya.

IV. SIMPULAN

Pendidikan karakter menjadi bagian yang harus menjadi prioritas utama di pendidikan dasar khususnya dalam menghadapi permasalahan bangsa yang marak terjadi seperti tindakan kekerasan oleh siswa terhadap siswa, oleh siswa terhadap guru, oleh guru terhadap siswa, dan oleh orang tua terhadap guru. Membangun keteladanan guru pendidikan dasar untuk meningkatkan keterampilan abad XXI harus semakin digalakkan. Program Penguatan Pendidikan Karakter (P3K) melalui implementasi nilai-nilai utama pendidikan karakter seperti nasionalis, mandiri, gotong-royong dan integritas diharapkan mampu menjadi solusi dan ikut melaksanakan amanat UU Perlindungan Anak yaitu kekerasan dalam bentuk dan tujuan apapun tidak lagi diperkenankan dalam pendidikan. Pendidikan nilai-nilai diatas harus dilaksanakn secara komprehensif baik melalui *hidden curriculum* (keteladanan guru), *academic curriculum* (mata pelajaran pendidikan agama) maupun *extracurricular programs* (kegiatan-kegiatan setelah jam sekolah).

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa membentuk karakter peserta didik yang baik itu tidak mudah. Membentuk karakter itu seperti mengukir diatas batu. Pembentukan karakter itu perlu pembiasaan dan penempatan yang terus menerus. Ada lima solusi yang dapat dilaksanakan untuk memeperkuat pendidikan karakter peserta didik di Indonesia untuk mencegah semakin maraknya tindakan kekerasan yang tidak bertanggungjawab:

1. Membudidayakan sikap yang mengandung nilai keteladanan dari guru karena unsur utama dari pendidikan karakter adalah melalui keteladanan. Perkembangan karakter peserta didik selain dipengaruhi oleh *nature* (bawaan) , juga dipengaruhi oleh *nurture* (lingkungan sekolah). Lingkungan sekolah yang menempatkan prinsip penghormatan dan penghargaan seperti dalam kegiatan apresiasi sastra maka akan tercipta prakondisi dan kondisi yang memungkinkan pertumbuhan karakter secara sehat.

2. Melakukan pendekatan pola ajar atau pendidikan yang memasukkan unsur *warmth* (kehangatan) dan *control* (kontrol) secara seimbang melalui apresiasi sastra. Guru adalah orang yang mampu membuat perbedaan bagi pribadi-pribadi siswanya.
3. Menghindarkan peserta didik dari tayangan televisi yang mengekspos kekerasan dengan mengganti kegiatan seperti membaca novel, meresensi novel atau membaca buku-buku sastra lain. Hal ini akan untuk menghindari pembunuhan karakter (*character assassination*) sedang terjadi karena proses interaksi dengan media yang tidak sehat akan memberikan efek terhadap sikap dan perilaku.
4. Mengasah kepekaan sosial dan karakter melalui literasi karya sastra. Hubungan antara karya sastra dan budi pekerti serta perilaku manusia memang sangat erat. Karya sastra bisa membuat seseorang menjadi lebih stabil dan mampu mengendalikan emosi. Kirpal Singh, seorang *spiritual master* (satguru) mengatakan bahwa sastra mampu mendongkrak olah rasa dan pemikiran seorang siswa sehingga bisa berkembang ke arah yang lebih baik.

Semoga visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2025 untuk menghasilkan insan cerdas dan kompetitif bisa tercapai melalui pendidikan karakter. Insan Indonesia yang cerdas adalah insan yang cerdas spiritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual dan cerdas kinestetis. Membumikan pendidikan karakter di sekolah artinya sama dengan menuju pendidikan yang humanis dan anti kekerasan sehingga terwujud lingkungan sekolah yang aman dan nyaman bagi peserta didik. Sebagai penutup, penulis akan mengutip tulisan Muhammad Fauzil Adhim dalam buku “*Positive Parenting*” : Orang cerdas kerap hanya menjadi pelayan bagi mereka yang memiliki gagasan, dan orang-orang yang memiliki gagasan besar melayani mereka yang memiliki karakter. Seseorang yang berkarakter kuatlah yang akan mudah mewarnai dunia. Sekecil apapun persoalan karakter, itu adalah persoalan besar.

Daftar Pustaka

- Albertus, Doni Koesoema. (2015). *Strategi Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Kanisius.
- Althof, Wolfgang & Marvin W. Berkowitz, (2016). Moral education and character education: their relationship and roles in citizenship education. *Journal of Moral Education*, Vol, 35, No.4, December 2016, hlm.595-518.
- Baedowi, Ahmad. (2014). *Calak Edu 4*. Jakarta: Pustaka Alvabet Anggota IKAPI.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2003. Undang-undang NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Mangunwijaya, Y.B. (2012). *Sastra dan Religiositas*. Yogyakarta: Kanisius
- Munir, Abdullah. (2010). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Nuryatin, Agus. (2010). *Sastra sebagai Mata Pelajaran Vokasi dan Media Pendidikan Watak*. Pidato Pengukuhan Guru Besar Tetap dalam Bidang Ilmu Sastra Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Semarang, 6 Mei.
- Sapa'at, A. (2014). *Stop Menjadi Guru Jika Tidak Inovatif !*. Jakarta: PT. Tangga Pustaka.
- Vygotsky, L.S. 2008. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M.Cole, V. John Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widodo, Joko. (2014). *Revolusi Mental*. Dalam Harian Kompas, Sabtu, 10 Mei 2014

PENGEMBANGAN KOMPETENSI KEPERIBADIAN GURU DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK

ABSTRAK

Mohammad Makmun Qomar
SMP Negeri 12 Samarinda
makmunqomar@gmail.com

Kompetensi kepribadian adalah landasan utama yang harus dimiliki oleh seorang guru. Guru harus mampu menjalankan slogan pendidikan: *Ing ngarso sung tulodho, ing madyo bangun karso, tut wuri handayani* yang di gugu dan di tiru menandakan guru mempunyai kedudukan sangat istimewa sebagai agen keteladanan. Kajian dibatasi pada kompetensi kepribadian guru Seni Budaya. Bagaimanakah kompetensi kepribadian dan strategi guru dalam pendidikan penguatan karakter peserta didik. Mendiskripsikan kompetensi kepribadian guru Seni Budaya dan strategi dalam penguatan pendidikan karakter peserta didik. Pengembangan kompetensi kepribadian guru dibina sejak lahir sampai masuk liang lahat. Pengembangan dapat melalui peningkatan keimanan, peningkatan literasi, berteman yang senergis, lingkungan kondusif, dan mengikuti diklat. Guru seni budaya harus mampu menangkap, mengenal, memahami keunikan karakter peserta didik. Mendengar, menyerap ide, keinginan dan harapan-harapannya. Guru sebagai pembina kegiatan ekstrakurikuler. Pertemuan guru dengan peserta didik harus dimaksimalkan dalam penguatan pendidikan karakter. Strategi dalam penguatan pendidikan karakter peserta didik, guru harus mampu membuat dan menerjemahkan Rencana Persiapan Pengajaran (RPP) dalam pengajaran dengan penguatan karakter peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler yang berdampak pada karakter kedisiplinan, religius, kebersamaan, kerjasama, peduli, menghormati orang lain.

Kata Kunci: kompetensi kepribadian, penguatan pendidikan karakter.

Pendahuluan

Derita guru membuat pilu. Guru menjalankan perannya, guru dilaporkan oknum wali murid kepada kepolisian. Tragisnya guru dipenjara. Ada apa dengan pendidikan kita. Paradigma wali murid berubah tentang guru. Perlakuan terhadap peserta didik yang mengakibatkan wali murid tidak terima, maka hotel prodeo telah menunggu. Sangat memilukan. Betapa wajah pendidikan dan pengajaran di sekolah mengalami gradasi nilai sehingga para guru harus hati-hati sekali dalam mengambil keputusan dan memberikan sanksi.

Padahal guru diamanahi oleh Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, kelahirannya dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Inilah nilai-nilai yang akan dikembangkan di sekolah membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa

Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. Guru mendapat tantangan untuk mewujudkannya.

Dalam kehidupan nyata yang berada di luar sekolah banyak nilai-nilai yang paradoks dengan nilai-nilai yang akan diajarkan di sekolah. Diakui, dalam kehidupan di masyarakat ada anggota masyarakat yang mendorong kepada kebaikan tetapi tidak sedikit yang sengaja menjebak dengan rayuan-rayuan yang bertujuan menghancurkan generasi bangsa. Betapa menjamurnya penjualan narkoba, minuman keras, minuman oplosan, prostitusi, pergaulan bebas, berita hoax, agitasi dan paham radikalisme. Sekolah harus sadar bahwa tugas yang diemban tidak ringan.

Peran guru adalah menanamkan nilai-nilai kebaikan. Hal tersebut tidak gampang. Banyak persyaratan yang harus dipenuhi. Kompetensi kepribadian harus selalu dikembangkan agar aura kepribadiannya terpancar dan terserap dalam diri peserta didiknya. Pengembangan kompetensi kepribadian tidak ada batasnya, tidak ada kata lelah. Waktu demi waktu, semangat tidak boleh padam untuk belajar, dan memperbaiki kualitas diri. Guru yang tidak mengembangkan kompetensi kepribadiannya hakekatnya tanah kering kerontang yang kurang bermanfaat bagi kehidupan.

A. Lingkup Kajian Penelitian

Kajian penelitian ini agar lebih fokus dan tidak terlalu melebar maka dibatasi pada kajian Pengembangan Kepribadian Guru Mata Pelajaran Seni Budaya. Dipilih fokus kajian ini karena karakteristik mata pelajaran Seni Budaya berbeda dengan mata pelajaran lain. Pelajaran yang fokus pada kreatif dan apresiasi membutuhkan kepribadian guru yang berkompeten. Bagaimanakah pengembangan kompetensi kepribadian guru mata pelajaran seni budaya. Bagaimanakah strategi guru mata pelajaran seni budaya dalam pendidikan penguatan karakter peserta didik. Tujuan: mendiskripsikan pengembangan kompetensi kepribadian guru dan strategi dalam penguatan pendidikan karakter peserta didik.

1. Kajian Teori

Guru mempunyai tugas mulia. Orang-orang mulialah yang seharusnya menjadi guru. Kemuliaan dalam pribadi seseorang tidak tertanam, terbentuk begitu saja. Waktu panjang, berliku dan pantang menyerah adalah tahap-tahap yang harus dilalui dalam proses membentuk nilai-nilai kemuliaan.

a. Kompetensi Kepribadian

Kepribadian sering dimaknai sebagai *personality is your effect upon other people* yakni pengaruh seseorang kepada orang lain. Orang yang besar pengaruhnya disebut kepribadian. (Syaodih, 2005: 134). Sementara itu, Syamsudin (2007: 13) mengartikan kepribadian sebagai kualitas perilaku individu yang nampak dalam melakukan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan.

Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) kompetensi kepribadian guru mencakup beberapa hal berikut: 1). Memiliki kepribadian yang mantab dan stabil, indikatornya bertindak sesuai dengan norma hukum dan norma sosial; merasa bangga sebagai pendidik dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku. 2). Memiliki kepribadian yang dewasa dengan ciri-cirinya: menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik yang memiliki etos kerja. 3). Memiliki kepribadian yang arif, yang ditunjukkan dalam tindakan yang bermanfaat bagi peserta didik, sekolah dan masyarakat serta menunjukkan keterbukaan dalam berfikir dan bertindak. 4). Memiliki kepribadian yang berwibawa: perilaku yang berpengaruh positif terhadap

peserta didik dan memiliki perilaku yang disegani. 5). Memiliki akhlak mulia dan menjadi teladan dengan menampilkan tindakan yang sesuai dengan norma religius.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah no 74 tahun 2008 Dalam pasal 3 ayat 2 Kompetensi kepribadian: beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, arif dan bijaksana, demokratis, mantap, berwibawa, stabil, dewasa, jujur, sportif, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, secara obyektif mengevaluasi kinerja sendiri, mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.

Pendapat Piaget bahwa tahap perkembangan maksimal adalah operasional formal yang terjadi pada usia dewasa. Menurut Piaget tingkat kematangan pribadi seseorang adalah ditandai dengan beranjaknya ia pada masa dewasa. Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget ada 4 yaitu: tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), Tahap preoperasional (usia 2-7/8 tahun), tahap operasional konkret (usia 7/8 – 11/12 tahun), tahap operasional formal (usia 11/12 – 18 tahun keatas). Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada "gradasi abu-abu" di antaranya. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial (Budiningsih, 2004: 35-39).

Proses pendidikan penanaman nilai-nilai karakter sejak kecil harus sudah mulai tertanam. Usia emas "*golden age*" usia 0 -6 tahun. Banyak konsep dan fakta yang di temukan memberikan penjelasan tentang priode keemasan pada usia dini ini, ketika pondasi anak berkembang sangat cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa usia dini ini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangun (Wiyarni, 2012: 33).

Remaja adalah waktu seorang anak manusia menentukan langkah masa depannya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja (Yusuf, 2012: 26). Masa yang sangat penting untuk menanamkan karakter kepribadian. Usia yang sangat rentan untuk digoda dan dibelokan haluan hidupnya. Sehingga remaja harus mendapat pendidikan karakter yang kuat.

Masa usia emas dan masa remaja sudah dilalui waktunya mereka menentukan masuk diusia Perguruan Tinggi. Anak-anak yang menentukan cita-citanya akan menekuni profesi guru harus masuk pada Perguruan Tinggi Pendidikan dan Keguruan. Mereka akan mendapatkan gemblengan yang disiapkan terjun menjadi seorang guru. Ilmu dari kampus tidak cukup memadai untuk digunakan terjun ke dunia nyata. Harus dikembangkan dan dipupuk terus menerus.

Dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015-2019 dijelaskna bahwa terbatasnya kualitas layanan pendidikan oleh LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan) berdampak belum adanya perbaikan yang signifikan pada peningkatan kualitas guru. Keterbatasan ini antara lain disebabkan oleh, (i) belum adanya reformasi LPTK secara menyeluruh untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan keguruan; (ii) minimnya keterlibatan LPTK dalam proses perencanaan dan pengadaan guru berdasarkan analisis kebutuhan guru perdaerah (kabupaten dan kota); (iii) belum tersedianya mekanisme penjaminan kualitas calon mahasiswa didik yang masuk ke LPTK melalui proses seleksi berdasarkan *merit system*; (iv) kurang maksimalnya pelaksanaan program induksi dan pemantauan guru; (v) belum dikembangkannya kurikulum pelatihan guru yang responsif dengan kebutuhan aktual; dan (vi) belum dilaksanakannya pendidikan profesi guru bagi calon guru baru melalui pola beapeserta didik dan berasrama.

Pembelajaran Seni Budaya

Prinsip pembelajaran seni di sekolah menyoroti keunikan dan kontribusinya secara khusus menuju pembelajaran seumur hidup. Sepanjang waktu persekolahan, para peserta didik diharapkan terlibat dalam praktek setiap cabang seni, dan dapat merefleksikan pengalaman untuk pengembangan pengetahuan, ketrampilan (Soetedja, 2007: 418). Idealnya pembelajaran seni berdampak positif terhadap kompetensi peserta didik dalam kehidupan nyata di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat (Mujiati, 2014: 299). Ini berarti peserta didik mempersiapkan, mengembangkan kompetensi kepribadiannya yang dapat diterima di lingkungannya. Soehardjo (2005: 3) seni sebagai aset pendidikan yang misinya memanfaatkan seni agar berfungsi sebagai sarana menumbuh dan mengembangkan individu peserta didik dalam rangka mempersiapkan hari depannya.

b. Pembelajaran Ekstrakurikuler

Guru Seni Budaya selain mengajar dikelas mempunyai kewajiban mengembangkan bakat, minat dan potensi peserta didik. Kegiatan guru Seni Budaya dapat dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Berdasarkan Permendikbud nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler bahwa kegiatan ini mengembangkan potensi melalui pengembangan bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dalam Permendikbud nomor 62 tahun 2014 Pasal 4 dijelaskan pengembangan berbagai bentuk kegiatan ekstrakurikuler mengacu pada prinsip partisipasi aktif dan menyenangkan.

B. Pembahasan

Guru disyaratkan harus mempunyai Kompetensi Kepribadian yang berkualitas. Mereka menjadi figur *Ing ngarso sung tulodho, ing madyo bangun karso, tut wuri handayani* yang di *gugu* dan di *tiru*. Slogan tersebut menandakan guru mempunyai kedudukan sangat istimewa sebagai agen keteladanan. Teladan merupakan bagian integral dari seorang guru, sehingga menjadi guru berarti menerima tanggungjawab untuk menjadi teladan (Mulyasa, 2011:47).

Patut disyukuri, perguruan tinggi pendidikan dan keguruan yang mencetak calon guru Seni Budaya sangat terbatas di negeri ini. Ini menjadi modal besar dalam menerapkan seleksi kepada mahapeserta didiknya. Mahapeserta didik yang memilih jurusan ini adalah seharusnya mahapeserta didik yang dengan sadar dia mempunyai bakat dan minat dalam bidang seni budaya.

Saat perkuliahan calon guru Seni Budaya, apabila mahapeserta didik tidak punya pondasi iman yang kuat tidak mustahil dia akan menjadi atheis. Aliran-aliran seni yang mereka pelajari membawa paham yang beraneka ragam. Paham hidup bebas, seni untuk seni. Paham yang tidak membawa Tuhan dalam karyanya. Dan sederet paham yang berbahaya lainnya.

Seandainya persyaratan pengembangan kompetensi kepribadian menjadi nilai wajib bagi mahapeserta didik calon guru seperti persyaratan nilai toefl, alangkah baiknya kualitas guru-guru kita. Bagi yang muslim, penilai membaca Al Quran, tata cara sholat dan ilmu fikih menjadi nilai wajib yang harus ditempuh mahapeserta didik. Hal-hal keagamaan ini kalau benar dapat dikawal pada diri mahasiswa tidak mustahil, mereka telah siap menjadi guru dengan kompetensi kepribadian yang dapat dipertanggungjawabkan. Mereka akan mendidik generasi muda dengan kepribadian dan akhlakul karimah.

Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru Seni Budaya

Kepribadian sangat abstrak. Kepribadian tidak dapat dilihat wujudnya. Kepribadian menurut Daradjat (1980: 3) bisa dilihat dari dampaknya atau tingkah laku yang ditimbulkannya. Penampilan guru, cara bergaul, cara berbicara, cara berpakaian, cara menghadapi peserta didik, sikapnya menghadapi persoalan dan memecahkannya.

Guru mengemban amanat untuk menjalankan Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Idealnya guru harus sudah mempunyai karakter yang diamanatkan dalam Perpres tersebut. Alangkah naifnya kalau ternyata guru masih bingung dengan kepribadiannya. Sehingga sangat penting sekali sebelum menjadi guru yang langsung berhadapan dengan peserta didik, guru harus sudah mempunyai kompetensi kepribadian seperti tertuang dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007. Banyak penelitian terbaru tentang efektifitas guru berfokus pada mengaitkan perilaku guru dengan peserta didik (Stronge, 2013: 25).

Guru yang berkelakuan baik sering dikatakan mempunyai kepribadian yang baik atau berakhlak mulia. Kepribadian sering dijadikan barometer tinggi rendahnya kewibawaan seorang guru dalam pandangan peserta didik dan masyarakat. Kepribadian akan menjadi faktor penentu keberhasilan tugas sebagai pendidik dan menentukan keakraban hubungan guru dengan peserta didik (Rochman, 2016: 33).

Sebagai teladan, guru harus memiliki kepribadian yang dapat dijadikan idola. Seluruh kehidupannya adalah figur yang paripurna, karena kepribadian guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pendidikan. Pribadi guru juga sangat berperan dalam membentuk pribadi peserta didik (Mulyasa, 2007: 117).

Pengembangan kompetensi kepribadian tidak ada kata henti. Guru terus mengasah dengan beberapa cara:

a. Meningkatkan keimanan

Keimanan dapat diraih dengan menjauhkan ego, rasa paling hebat, paling benar, tidak punya salah, dan paling-paling yang lain. Muhasabah diri akan membuka topeng-topeng diri. Berserah diri kepada tuhan dengan sholat, shodakoh, mengikuti kajian-kajian keagamaan, dan lain-lain akan menghasilkan pribadi ikhlas, tanggungjawab, disiplin, berani karena benar, cinta sesama (peserta didiknya), peduli, atau intinya mempunyai akhlaqul karimah. Karakter-karakter inilah yang akan dapat membimbing, mensupport peserta didik dalam menemukan kepribadiannya.

b. Meningkatkan kemampuan literasi.

Dengan kemampuan literasi berarti guru meningkatkan kemampuan dalam membaca. Membaca tidak hanya dengan buku tetapi dapat juga membaca dari alam sekitar. Ketika literasi guru harus menentukan tujuan. Dengan menentukan tujuan apa yang dilakukan menjadi fokus pada titik yang diharapkan. Kekurangan guru kurang bisa mengendalikan emosi berarti guru harus membaca buku tentang pengendalian emosi.

c. Mengikuti Pendidikan dan Latihan

Mengikuti Pendidikan dan Pelatihan sangat penting. Ilmu untuk memperbaiki kepribadian, pengembangan diri harus dididik dan dilatih. Sehingga akan cepat adanya perubahan dalam diri.

d. Mempunyai Teman yang Sinergis

Nilai-nilai yang mulia dalam pribadi guru kalau mempunyai teman yang mempunyai karakter tidak terpuji, lambat laun karakter mulia itu akan luluh lantak. Guru yang sudah mempunyai karakter mulia harus berteman dengan guru-guru yang berakhlak mulia juga.

e. Mempunyai Lingkungan yang Kondusif

Iklim yang kondusif untuk pembinaan profesionalitas guru perlu diciptakan oleh seluruh warga sekolah baik itu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, kepala tata usaha, guru, karyawan dan seluruh peserta didik (Soetjipto, 2007: 231). Kompetensi kepribadian akan cepat berkembang manakala berada ditempat yang cocok.

Strategi Guru Seni Budaya dalam Penguatan Pendidikan Karakter

Dalam kegiatan proses pembelajaran guru mempunyai peran yang sangat penting. Peran ini tidak bisa digantikan oleh pihak lain. Pada UU no 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 disebutkan: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Pemahaman yang menyeluruh dan integral pada buku guru dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) akan membantu guru dalam menetapkan *nurturant effect* dari pembelajaran. Setiap pembelajaran harus mempunyai *nurturant effect* efek samping yang bermakna. Penulisan penguatan pendidikan karakter dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi kompas dalam proses pembelajaran di dalam atau di luar kelas.

Budaya lokal sudah tertanam dan dikerjakan oleh peserta didik dapat dieksplorasi menjadi karakter peserta didik yang lebih hebat. Hasil dari eksplorasi nilai-nilai dasar budaya lokal yang unggul dan mulia dapat dikembangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Nilai religius, etos kerja, semangat, disiplin, pantang menyerah, kerja sama, saling hormat menghormati, peduli, dan lain-lain dieksplorasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Nilai-nilai tadi dikolaborasi dengan nilai yang diamanatkan dalam Perpres No. 87 Tahun 2017 misalnya menunjukkan kesungguhan dalam belajar, menunjukkan sikap semangat dalam kegiatan belajar, menghargai orang lain dalam belajar, berani menyampaikan pendapat secara langsung secara lisan dan tertulis di dalam kegiatan belajar, disiplin waktu dalam belajar, kerja sama, kepedulian.

a. Strategi Guru Seni Budaya dalam Proses Pembelajaran Reguler

Sebelum masuk kelas guru seni budaya harus yakin bahwa pakainnya rapi, wangi, sopan, mengikuti peraturan yang berlaku. Rambut tersisir rapi dan tidak bersemir dengan warna warni. Bukan hanya hal-hal yang baik, bahkan hal-hal yang burukpun akan ditiru (Rochman, 2012: 17). Kepribadian guru yang terlihat peserta didik sangat gampang dinilai dan ditiru.

Pada saat membuka pelajaran atau *set induction* adalah menyiapkan mental peserta dan perhatian peserta didik terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari (Sanjaya, 2013: 42). Guru memberi salam, dengan suara yang bersemangat dan senyum yang bersahabat. Mengabsensi dengan suara yang jelas dan menatap wajah peserta didik: menanyakan alasan peserta didik yang tidak hadir minggu ini atau minggu yang lalu. Guru-guru yang peduli dan mengenal para peserta didik akan meningkatkan kualitas proses belajar dijelaskan oleh Peart dan campbell, 1999 dalam Stronge (2013: 28). Setelah itu memberikan motifasi kepada peserta didik. Motivasi dengan cerita-cerita yang membangun karakter peserta didik. Bisa juga, meyakinkan peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari berguna untuk dirinya (Sanjaya, 2013: 43).

Menutup pelajaran dengan merangkum atau membuat kesimpulan secara menyeluruh dan jelas. Mengorganisasi pelajaran menjadi pemahaman baru dan

memberikan tindak lanjut serta saran untuk memperluas wawasan. Serta menginfokan pelajaran yang akan datang (Sanjaya, 2013: 44).

Proses pembelajaran praktek, peserta didik cenderung sibuk dengan urusannya sehingga kelas menjadi ribut. Peserta didik tidak siap dengan alat dan bahannya: pensilnya belum diraut, buku gambarnya habis, pewarnanya ketinggalan, dan sederet masalah. Inilah ujian berat seorang guru harus dapat mengendalikan emosinya (Mulyasa, 2011: 48). Guru yang tidak dapat mengendalikan emosi, ucapan dan tindakanya adalah marah-marah. Sehingga proses pembelajaran menjadi menakutkan, rendahnya konsentrasi, jeleknya prestasi hasil belajar.

Peserta didik yang tertib dalam proses pembelajaran perlu mendapatkan apresiasi. Peserta didik yang tertib dan aktif memberikan pendapat dan solusi, mengumpulkan tugas sesuai perjanjian perlu diberi penghargaan atau hadiah. Penghargaan atau hadiah dapat diberikan sesuai dengan kesiapan guru.

b. Strategi Guru Seni Budaya pada Kegiatan Ekstrakurikuler

Kompetensi kepribadian guru dalam kegiatan ekstrakurikuler secara umum juga sama ketika dia mengajar dalam kelas reguler. Perbedaan hanya suasana. Dalam kegiatan ekstrakurikuler cenderung santai. Tidak terikat seragam. Bisa memakai pakain kaos walaupun begitu tetap harus memperhatikan kesopanan dan kepantasan berpakaian. Komunikasi dengan peserta didik lebih terbuka. Komunikasi bisa dengan segala tema. Keuntungan dari keadaan seperti ini guru lebih mudah memberi penguatan pendidikan karakter.

Jadwal kegiatan ekstrakurikuler waktunya sudah ditentukan. Peserta didik yang tidak tepat waktu mendapat sanksi. Sanksi bukan sekedar hukuman tetapi sebagai bentuk penanaman kedisiplinan. Kedisiplinan adalah dasar untuk penguatan nilai-nilai pendidikan karakter lainnya. Ketika disiplin peserta didik bermasalah maka karakter lainnya akan sulit tercapai.

Proses kegiatan ekstrakurikuler pada saat kegiatan terdengar adzan, waktu sholat, kegiatan langsung dihentikan dan mereka diajak sholat berjamaah. Dari kegiatan di atas dapat diambil nilai-nilai penguatan pendidikan karakter tentang kedisiplinan, religius, kebersamaan, kerjasama, peduli, menghormati orang lain.

Kesimpulan

Kompetensi kepribadian seorang guru terpancar dalam sikap dari jiwanya. Kompetensi kepribadian seorang guru: beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, arif dan bijaksana, demokratis, mantap, berwibawa, stabil, dewasa, jujur, sportif, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, secara obyektif mengevaluasi kinerja sendiri, mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.

Strategi Guru Seni Budaya dalam Penguatan Pendidikan Karakter dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran reguler dan ekstrakurikuler. Dalam kegiatan pembelajaran reguler guru harus menguasai buku guru, buku peserta didik dan Rencana Persiapan Pembelajaran. Rencana Persiapan Pembelajaran yang memuat fokus pengembangan karakter peserta didik dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran mulai pembukaan, kegiatan inti dan penutup adalah sarana menempatkan pendidikan karakter. Begitu juga dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Pembelajaran reguler, kegiatan ekstrakurikuler adalah durasi pertemuan guru dengan peserta didik. Waktu yang lama inilah harus diefektifkan sebagai sarana untuk

pembentukan penguatan pendidikan karakter yang berkualitas. Masing-masing guru punya gaya sendiri dalam penguatan pendidikan karakter peserta didiknya.

Daftar Pustaka

- Budiningsih, Asri. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Rinika Cipta.
- Darajat, Zakiyah. 1980. *Kepribadian Guru*. Jakarta. Bulan Bintang.
- Mudjiati. (2014). “Keunggulan dan Kelemahan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Seni Budaya Bidang Seni Rupa”. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Pendidikan Seni #2 Reorientasi Pendidikan Seni Indonesia Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unesa 2014.
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Rosda Karya.
- Mulyasa, E. (2011). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosda.
- Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- Peraturan Pemerintah no 74 tahun 2008 tentang Kompetensi Guru
- Permendikbud nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler
- Rochman, Chaerul. Gunawan, Heri. (2016). *Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru menjadi Pendidik yang Dicintai dan Diteladani Peserta didik*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Soehardjo, A.J. (2005). *Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program*. Malang: Penerbit Balai kajian Seni dan Desain Jurusan Pendidikan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Soetedja, Z. (2007). “Pendidikan Seni”. Dalam Tim Pengembang Ilmu Pendidikan: *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: IMTIMA.
- Soetjipto. (2007). *Profesi Keguruan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Stronge, James H. (2013). *Kompetensi guru-guru efektif*. Jakarta: Indeks.
- Supardi. (2013). *Kinerja Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syamsudin, Abin. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung
- Syaodih. (1988). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yusuf, Syamsu. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penggunaan Media Interaktif Model SiMaYang Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Mutmainah, M.Pd

SMPN 1 Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

Jl. Wiyata No. 107 Sukoharjo, Pringsewu, Lampung.

Email: mutmainah59@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif model SiMaYang. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan strategi siklus. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VIII tahun pelajaran 2016/2017 di SMPN 1 Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu sejumlah 32 siswa, terdiri dari 17 siswa perempuan dan 15 orang laki-laki, secara keseluruhan mempunyai karakteristik yang heterogen. Sedangkan instrumen soal yang digunakan adalah soal kognitif *pretest* dan *posttest* yang telah disesuaikan dengan sintak model SiMaYang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif model SiMaYang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh perolehan rata-rata setiap siklus. Pembelajaran ini juga memiliki keefektifan yang sangat tinggi ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif model SiMaYang tersebut dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada materi sistem ekskresi manusia.

Kata Kunci: Model SiMaYang, Media Interaktif, Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu dasar yang digunakan untuk mengungkap fenomena alam dan mengembangkan teknologi modern yang ada. Pada konsep-konsep ilmiah IPA yang bersifat abstrak dapat menjelma dalam bentuk konkrit yang berupa teknologi. Dengan kata lain teknologi dapat diartikan sebagai upaya penerapan konsep IPA yang bermanfaat (Duschl, 1990:8-11). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat erat kaitannya dengan perkembangan sains. Tanpa adanya perkembangan ilmu teknologi maka ilmu sainspun tidak dapat melakukan perkembangan, dan sebaliknya (Santiasih, 2013).

Pesatnya perkembangan sains dan teknologi ini menuntut manusia untuk menyediakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dapat diwujudkan melalui pendidikan. Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan termasuk IPA, nampaknya belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini tercermin dari hasil studi PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2015, terdapat 40 dari 70 negara memiliki rata-rata skor prestasi sains di bawah rata-rata internasional yaitu 493 (OECD, 2015). Adapun hasil TIMSS (*The Trends in Internasional*

Mathematics and Science Study) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 40 dari 42 negara dengan nilai rata-rata 406 (IEA, 2012).

Hasil pengamatan yang dilakukan di kelas VIII G SMP Negeri 1 Sukoharjo pada semester 2 Tahun Pembelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa prestasi sains siswa rendah, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya pencapaian siswa tersebut antara lain disebabkan antusias dan aktivitas siswa masih rendah dalam pembelajaran IPA. Guru telah berusaha melaksanakan pembelajaran menggunakan variasi metode yaitu melaksanakan eksperimen, dan diskusi informasi. Siswa juga telah dilibatkan dalam kegiatan percobaan di laboratorium. Namun, motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran masih kurang, dan belum maksimalnya umpan balik dari guru untuk merangsang aktivitas siswa selama pembelajaran. Pada saat guru menyampaikan materi pelajaran terlihat aktivitas sebagian besar siswa yang tidak relevan dalam proses pembelajaran, seperti berbicara dengan teman dan tidak menyimak materi yang disampaikan oleh guru, hanya beberapa siswa yang menunjukkan aktivitas yang relevan tetapi aktivitas tersebut terbatas pada mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.

Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara siswa, serta diskusi dengan kelompok guru IPA, diduga hal tersebut terjadi karena guru kurang berinovasi, penggunaan metode pembelajaran tidak optimal, sarana pembelajaran yang tidak memadai, kemampuan siswa rendah, siswa beranggapan bahwa pelajaran IPA sulit dipahami terutama pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak, serta siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan siswa pada proses pembelajaran sangat tergantung kepada interaksi aktif antara siswa dan guru, sehingga guru diharapkan mampu menentukan model pembelajaran yang dapat membangun sikap aktif siswa. Pelaksanaan model pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik siswa yang mengikuti model pembelajaran tersebut, sehingga guru harus kreativitas dalam mengimplementasikan model pembelajaran baik itu ditinjau dari tahap perencanaan, pelaksanaan, lingkungan belajar dan pengelolaan kelas sampai dengan tahapan pelaksanaan evaluasi atau penilaian (Sunnyono, 2013: 57). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran SiMaYang.

Pelaksanaan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan hanya akan terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir dalam proses pembelajaran seperti perubahan dari berpusat pada guru (*teacher center*) menuju berpusat pada siswa (*student center*). Pembelajaran harus bersifat *Student centered learning* dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, pembelajaran dari satu arah menuju interaktif, dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata, dan dari alat tunggal menuju alat multimedia (Kemdikbud, 2013:5). Media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran seperti menggunakan media interaktif dengan menampilkan materi pelajaran berupa video, gambar, animasi, sehingga konsep-konsep yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami (Suartama, 2010).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Hamalik, 2011). Media interaktif akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum. Media sebagai perantara pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan ketidakjelasan materi pelajaran serta kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan

kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media dan dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran.

Cara yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan melakukan tindakan kelas (*classroom action*) dengan menggunakan media interaktif model SiMaYang. Berdasarkan pemikiran diatas, maka dilakukan penelitian penggunaan media interaktif model SiMaYang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-G SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan strategi siklus dengan subjek penelitian 32 siswa kelas VIII tahun pelajaran 2016/2017. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket dan metode tes. Metode tes merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan tes kepada siswa yang diukur dengan tes berbentuk pilihan jamak dengan jumlah 15 soal. Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa dinyatakan tercapai jika pembelajaran 90% siswa berperan aktif melakukan kegiatan sesuai tugas yang diberikan.

Hasil dan Pembahasan

Siklus I, II dan III pada penelitian ini dilaksanakan 3 x 40 menit pada kelas VIII G SMP Negeri 1 Sukoharjo dengan jumlah 32 orang siswa, terdiri dari 15 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa adalah Menganalisis sistem ekskresi pada manusia dan memahami gangguan pada sistem serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus 1 diperoleh aktivitas siswa sebesar 80, 48% . Hasil demikian perlu ditingkatkan karena belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. kegiatan pembelajaran pada siklus 1, pelaksanaan sudah berjalan dengan baik , namun masih mengalami kendala diantaranya adalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa masih kurang aktif, hal ini dikarenakan media yang dipergunakan masih asing dan hal yang baru bagi mereka.

Pada akhir siklus dilakukan evaluasi ulangan harian untuk mengetahui penguasaan materi. Secara klasikal dan individual nilai ketuntasan belajar masih belum tuntas maka perlu ditingkatkan, hal ini ditunjukan dari rata – rata sebesar 52,15. Hasil tindakan pada siklus I belum menunjukkan keberhasilan yang memuaskan karena masih dibawah 75 %.

Proses pembelajaran menggunakan media interaktif pada siklus I memiliki kelemahan-kelemahan diantaranya adalah pada pelaksanaan KBM siswa masih belum terbiasa menggunakan media interaktif, dalam penggunaan media dan mencari informasi siswa masih belum paham dan masih ada siswa yang diam saja, sehingga masih memerlukan bimbingan dari guru. Siswa belum berani mempresentasikan serta menyampaikan pendapat, belum berani menjawab dan mengajukan pertanyaan. Kekurangan guru yang sangat menonjol dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu melaksanakan apersepsi, motivasi, dan menjelaskan cara pelaksanaan kegiatan. Pada tahap diskusi untuk mengajukan pertanyaan (tahap pertanyaan siswa) diskusi belum berjalan

dengan baik, sebagian siswa masih ada yang bergurau dengan temannya dan siswa masih belum terbiasa dalam mengajukan soal dalam pembelajaran sehingga pertanyaan yang mereka ajukan masih bersifat pertanyaan non produktif. Tahap melaksanakan investigasi atau pengamatan kerjasama kelompok belum terjalin dengan baik, sebagian dari mereka masih mengandalkan teman yang pintar.

Dari refleksi di atas, digunakan sebagai masukan untuk melakukan proses tindakan pada siklus II, sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada Siklus II persentase aktivitas siswa sebesar 92,30%. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan. Hasil ini sudah mencapai indikator yang ditetapkan dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan berkriteria baik. Namun hasil belajar yang didapatkan oleh siswa belum mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 75.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Siswa sudah mulai tertib dalam mengikuti pembelajaran, siswa sudah mulai terbiasa menggunakan media interaktif, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Siswa terlihat antusias, diskusi berjalan dengan baik, dan pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan telah mengarah pada pertanyaan produktif. Penguasaan materi pada siswa mulai terlihat, hal ini ditinjau dari hasil latihan soal atau ulangan harian yang dikerjakan oleh siswa.

Kekurangan guru yang sangat menonjol dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pada pemberian tugas pada siswa, serta masih ada siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah dalam proses pembelajaran sehingga belum mampu menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Dari refleksi di atas, digunakan sebagai masukan untuk melakukan proses tindakan pada siklus III. Guru harus memberikan motivasi dan memberikan bimbingan kepada siswa yang lemah, serta menyarankan pada siswa untuk diskusi kelompok, sehingga terjalin komunikasi dan saling menghargai pendapat serta dapat menyampaikan gagasan secara santun antar siswa.

Berkaitan dengan bagaimana guru memperhatikan dan memperlakukan siswa, termasuk guru memberikan respon terhadap pertanyaan, jawaban, tanggapan atau apa yang dilakukan siswa. Hasil pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dimana guru dapat memberikan kesempatan untuk bertanya, dalam memberikan bimbingan dengan sabar, perhatian sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi serta memiliki keyakinan akan kemampuan diri untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

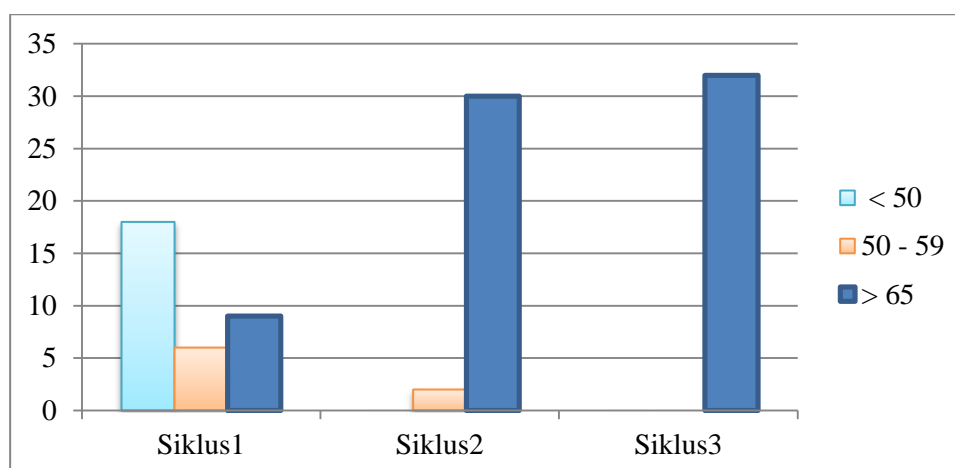
Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus III mencapai 92,84 %. Artinya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Hal ini terjadi karena kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran baik sekali dengan demikian kemampuan guru sudah mencapai optimal. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dan individual telah tuntas. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai ulangan mencapai 84,68. Artinya nilai tersebut telah mengalami peningkatan dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dan ke siklus III, dengan angka peningkatan dari 80,48% menjadi 92,84%. Penguasaan materi oleh siswa meningkat dari 52,15 menjadi 84,68. Semua siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dengan demikian Penggunaan media interaktif model SiMaYang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. *Persentase siswa dalam pencapaian penguasaan materi*

Siklus 1			Siklus 2		Siklus 3	
Niai	Jumlah Orang	%	Jumlah Orang	%	Jumlah Orang	%
< 50	18	56,25	0	0	0	0
50 – 59	6	18,75	2	06,25	0	100
≥ 65	9	28,12	30	09,37	32	100

Grafik perbandingan untuk nilai penguasaan materi pada setiap siklus dapat dilihat dari gambar 1.



Gambar 1. *Grafik Penguasaan Materi Siswa pada 3 Siklus*

Setelah dilakukan wawancara terhadap 9 orang siswa dengan karakteristik yang berbeda mengenai penguasaan materi siswa mengalami peningkatan pada 3 siklus. Hal ini terjadi karena ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berupa media interaktif yang menarik menggunakan komputer dianggap berbeda dengan media pembelajaran yang lain. Media interaktif yang menampilkan video, gambar, serta animasi pada materi sistem ekskresi manusia yang merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami. Pembelajaran media interaktif juga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran klasikal dimana siswa terlibat secara langsung dan terjadi proses pembelajaran dua arah dalam menginterpretasi informasi dari verbal ke simbolik, maupun dari verbal ke visual (gambar, animasi, dan video).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif model SiMaYang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan penguasaan materi mengalami peningkatan yang terlihat dari nilai penguasaan materi dari 3 siklus. Aktivitas siswa berkriteria sangat tinggi, artinya terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar media interaktif model SiMaYang berpengaruh signifikan pada materi sistem ekskresi manusia ditunjukkan dengan nilai rata-rata ulangan harian pada siklus III sebesar 84,68. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo. Persada. Jakarta.
- Bretz, R. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. Education Technology Publication, Englewood. Cliffs, N.J
- Cohen, R.J. & Swerdik, M.E., (2010). *Psychological Testing and Asessment*. 7th Ed. Mc Graw-Hill International Edition. Singapore.
- Crozat, S., Olivier H. & Philippe T. (2004). A Method for Evaluating Multimedia Learning Software. *HAL archives-ouvertes*.
- Chiappetta, E. L. & Collete, A. T. (2004). *South Africa Journal of Education* 2004 vol. 24 (1) 10-17.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Duschl, R.A. (1990). *Restructuring Science Education: The Importance of Theories and Their Development*. Teachers College Press. New York.
- Duschl, R.A., Schweingruber, H.A., & Shouse, A.W. (2007). *Taking Science to School: Learning and Teaching Science in Grades K-8*. National Academies Press. Washington DC.
- Feyzioglu, B. (2009). An investigation of the relationship between science process skill with efficient laboratory use and science achievement in chemistry education. *Journal of Turkish Science Education*, 6 (3), 114.
- Gall, M. D., Gall, J. P., Borg, & Walter R. (2003). *Educational Research An Introduction*. Pearson Education Inc. USA.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Janbuala, S., Dhirapongse, S., Issaramanorose, N., & Iembua, M. (2013). A Study of Using Instruction Media to Enhance Scientific Process Skill for Young

Children in Child Development Centers in Northeastern Area. Dr. Kathleen P. King, University of South Florida, USA, 40.

Karamustafaoglu, S. (2011). Improving the Science Process Skill Ability of Prospective Science Teachers Using I Diagrams. *Eurasian Journal of Physics and Chemistry Education*, 3 (1), 26-38.

Kemdikbud. (2013). *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalam Pembelajaran*. Pusbangprodik. Jakarta.

Kemdikbud. 2014. Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. Badan Pengembangan SDM Pendidikan dan Kebudayaan. Penjamin Mutu Pendidikan Kemdikbud.

Mei, Y. T. G., Kaling, C., Xinyi, C. S., Sing, J. S. K., & Khoon, K. N. S. (2007). Promoting science process skills and the relevance of science through science ALIVE! programme. In *Proceedings of Redesigning Pedagogy: Culture, Knowledge and Understanding Conference, Singapore. Environmental & Science Education* (Vol. 3, No. 1, pp. 30-34).

Merentek, R. M. (2012). Pembelajaran Berbasis Komputer Sarana Multimedia dalam Pengembangan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 3. No. 5.163-174.

Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. Jurnal “GEA”. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 6. No. 1

Padmanthara, S. (2007). Pembelajaran berbantuan Komputer dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal TEKNODIK* vol. 22. Pp. 130 – 144.

Rizal, M. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Multirepresentasi Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Sains* Vol.2 No.3.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta. Bandung.

Rustaman, A. (2005). Pengembangan Kompetensi (Pengetahuan, keterampilan, Sikap, dan Nilai) Melalui Kegiatan Praktikum Biologi. Penelitian Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA UPI Bandung.

Sardiman.(2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada. Jakarta.

Santiasih N. L. & Marhaeni, T. L. N. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. No.1 Kerobokan Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2013/2014*. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Negeri Pendidikan Ganesha*.

- Schönborn, K. J. & Anderson, T. R. (2009). A model of factors determining students' ability to interpret external representations in biochemistry. *International Journal of Science Education*, 31(2), 193-232.
- Stingging, R.J. (1994). *Student Centered Classroom Assesment*. New York: Mc-Millan College Publishing Company.
- Stoney, S. & Oliver, R. (1999). *Can higher Order Thingking and Cognitive Enggemant be Enhanced With Multimedia?* Edith Cowen University.
- Suartama, K. I. (2010). Pengembangan Mutimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 43, Nomor 3, Oktober 2010, hlm.253-262.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit C.V. Sinar Baru
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2009). *Teknologi Pengajaran*. Pusat Penelitian Pengajaran dan Pembedangan Ilmu Lembaga Pendidikan IKIP Bandung. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosda karya. Bandung.
- Sunyono, (2015). *Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi*. Media akademia. Yogyakarta.
- Sunyono. (2012). Analisis Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi dalam Membangun Model Mental Stoikiometri Mahasiswa. *Laporan Hasil Penelitian Hibah Disertasi Doktor_2012*. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Sunyono. (2013). *Buku Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi (Model SiMaYang)*. Aura Publishing. Bandar Lampung.
- Sunyono., Yuanita, L., & Ibrahim, M. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi Dalam Membangun Model Mental Mahasiswa Topik stoikiometri Reaksi. *Journal Pendidikan Progresif*. No 1. Vol. 3. Hal 65-79.
- Sunyono. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi dalam Membangun Model Mental dan Penguasaan Konsep Kimia Dasar Mahasiswa. *Disertasi Doktor*. Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

- with Sunyono., Yuanita, L., & Ibrahim, M. (2015). Supporting Students in Learning Multiple Representation to Improve Student Mental Models on Atomic Structure Concepts. *Science Education International* Vol. 26, Issue 2, 104-125.
- Tawil, M. & Liliyasi. (2014). *Keterampilan-keterampilan sains dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- OECD. (2017). *“Indonesia”, in Education at a Glance 2017: OECD Indicators*, OECD Publishing, Paris.
- Waryanto, N. H. (2008). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika FMIPA UNY*.

DESAKAN PEDAGOGIK LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR

Haris Setiawan

SD Inpres Man Gega, Kabupaten Kepulauan Sula, Provinsi Maluku Utara

harizc89@gmail.com

Abstrak

Roda perubahan sumber belajar saat ini telah memberikan banyak pilihan dalam mencari informasi, setiap orang bisa mendapatkan informasi dan itu berlangsung secara cepat baik dari rumah, kantor, sekolah dll. Peserta didik sangat dimudahkan dalam proses pembelajaran, melalui media elektronik dan internet yang mengambil peran strategis dalam dunia literasi digital, informasi yang tersebar di dunia maya sangat memprihatinkan karena tanpa adanya penyaring dan banyaknya informasi tidak valid dan menyesatkan peserta didik. Masalah ini perlu disikapi dengan bijak oleh semua *stakeholder* baik ditingkat pusat dan daerah terutama para pendidik yang setiap hari bersentuhan dengan peserta didik. Pola pemenuhan kebutuhan informasi dalam pembelajaran membuat para pendidik harus berbenah dan mempersiapkan untuk mempertahankan tujuan pendidikan nasional dengan memahami dan mengaplikasikan kompetensi pedagogik literasi digital apalagi pada tingkat sekolah dasar yang menjadi fondasi awal pendidikan untuk melangkah ke tingkat selanjutnya, peran pendidik sangatlah penting untuk mengarahkan dan memimpin peserta didik agar tidak terjebak dalam pelanggaran maka desakan pedagogik literasi digital dalam pembelajaran sekolah dasar perlu diterapkan.

Kata Kunci : Pembelajaran, Pedagogik, Literasi Digital, Teknologi Digital, internet

Pendahuluan

Pergeseran peradaban manusia dari masa ke masa menghasilkan sebuah pola yang secara tidak langsung memaksa pengaruh peradaban itu harus diikuti. Mau tidak mau, terima tidak terima, desakan itu mulai perlahan dengan cepat harus dicerna dengan akal sehat, jika tidak ingin arus digital menggerus pola pikir masyarakat.

Permintaan yang cukup terasa dari desakan itu adalah arus digital yang telah bertransformasi perlahan namun pasti, dari analog ke digital, dari cetak ke non cetak, dari laring ke daring. Desakan ini cukup terasa ketika kita berbicara tentang digitalisasi. Internet mengambil peran yang sangat aktif dalam proses ini, google, facebook, youtube, instagram, dll. Platform-platform ini sangat berperan aktif membantu gerusan pola pikir dewasa ini. Setiap orang bebas mengunggah atau mengunduh informasi yang kebenarannya belum bisa dipastikan. Kebebasan ini memunculkan masalah baru seperti Menyebarkan kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu (SARA), Menyebarkan berita bohong dan menyesatkan, Perjudian, Melanggar kesusilaan, plagiat. Jika tidak disikapi dengan bijak desakan ini akan terus berkembang dan menjadi bom waktu. Siapkah kita sebagai pendidik dan pengambil kebijakan jika itu terjadi pada anak didik yang nota benanya adalah generasi penerus bangsa. Istilah *digital native* mengandung pengertian bahwa generasi muda saat ini hidup pada era digital, yakni internet menjadi bagian dari keseharian dalam hidupnya. Pemanfaatan teknologi informasi dan literasi digital pada pendidikan dasar untuk mencari informasi banyak tersebar dan mudah di dapatkan, oleh karena itu perlu persiapan yang matang untuk memenuhi desakan itu.

Kajian Teori

Pedagogik Literasi Digital

Pedagogik literasi digital? secara morfologi terdiri dari 3 kata, yaitu Pedagogik, literasi dan digital. menurut KBBI pedagogik berarti pedagogis atau bersifat pendidik, sedangkan literasi berarti pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu, kemudian untuk arti kata digital berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu.

Lebih jauh lagi disebutkan bahwa makna dari pedagogik (bahasa Belanda: *paedagogiek*, bahasa Inggris: *pedagogy*) berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani kuno, yaitu *paedos* yang berarti anak dan *agogos* yang berarti mengantar, membimbing, atau memimpin Syaripudin (2010:1). Dilain pihak ada pendapat ahli yang mengatakan Paedagogik atau ilmu mendidik ialah suatu ilmu yang bukan saja menelaah objeknya untuk mengetahui betapa keadaan atau hakiki objek itu, melainkan mempelajari pula betapa hendaknya harus bertindak (M.J. Langveld 2017:1).

Dari uraian diatas pedagogik merupakan suatu ilmu atau cara yang digunakan untuk mengantar, membimbing, mengarahkan dan memimpin anak dalam segala hal untuk mencapai kompetensi tertentu. Untuk bisa mencapai hal itu pendidik harus benar-benar menguasai dan memahami serta mengaplikasikan kompetensi guru.

Kompetensi pedagogik yang mumpuni tidak akan berjalan dengan efektif ketika tidak didukung oleh literasi yang baik, dalam hal ini kompetensi pedagogik harus ditopang dengan pengetahuan literai yang kuat. Disisi lain muncul pertanyaan Sebenarnya apa itu literasi? Berdasarkan hasil telaah dari berbagai referensi dan sudut pandang, kita bisa memaknai bahwa literasi adalah seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (www.gurudigital.com).

Dari beberapa sumber digital bermakna sinyal data dalam bentuk pulsa yang dapat mengalami perubahan yang tiba-tiba dan mempunyai besaran 0 dan 1. Jika kita telaah lebih jauh digital selalu berkaitan dengan sebuah sitem elektronik, seperti system digital, radio digital, televisi dan kamera digital. Kemudian jika dikaitkan dengan digital informasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan data digital, data digital yang tersimpan di komputer, pemutar musik, atau ponsel, bisa dengan mudah berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan bentuk file? Portabilitas file digital memungkinkan kita membeli musik dari toko online dan mendownloadnya ke dalam player (Donny:43).

Dalam perkembangannya literasi digital sudah menjadi kebutuhan disemua jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dewasa ini secara umum literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknikal (Donny:4) disisi lain banyak sekali makna literasi digital seperti dalam buku kerangka literasi digital Indonesia yang mengenalkan 3 kerangka yang terdiri dari bagian utama, yaitu 1). proteksi (safeguard), 2). hak-hak (rights), dan 3). pemberdayaan (empowerment) (Donny:4).

Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang bias berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan. Dengan demikian menurut Martinis (2009:164) pengertian pembelajaran yang berkaitan dengan sekolah ialah “kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, ehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma/standar yang berlaku”.

Pembahasan

Pemanfaatan Literasi digital di Indonesia saat ini telah masuk dalam fase yang sangat memprihatinkan, hal ini dapat kita lihat dari maraknya peristiwa-peristiwa pelanggaran hukum yang selalu berkaitan dengan dunia maya, pencemaran nama baik, penipuan online, *bullying*, manipulasi data, pornografi, jual beli anak, dan plagiat copas artikel dari internet. Media maya menjadi bank informasi yang sangat mudah diakses dan disalahgunakan oleh beberapa orang atau kelompok tertentu. Hal ini menjadikan krisis digital telah menjadi momok yang tiap hari menghantui republik ini.

Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017) menunjukkan bahwa 143,26 juta dari 262 juta (54,68%) masyarakat Indonesia menggunakan internet pada tahun 2017. Lebih dari separuh penduduk yang menggunakan internet (58,08%) bertempat tinggal di pulau Jawa, sebagai pulau yang paling padat dan paling sedikit di Maluku-Papua (2,49%) gabungan dari Maluku dan Papua. Kemudian persebaran pengguna internet berdasarkan umur tidak cukup merata. Data menunjukkan pada kelompok usia 13-18 tahun pengguna internet sebesar 75,50%, usia 19-34 tahun sebesar 74,23%, usia 34-54 tahun sebesar 44,06 %, dan usia 54 tahun ke atas sebesar 15,72%. Hal ini sangat menarik jika kita telisik lebih dalam dan dikaitkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, yang mempengaruhi kualitas pembelajaran yaitu, siswa, guru, kurikulum, sarpras pendidikan, pengelolaan sekolah, pengelolaan proses pembelajaran, pengelolaan dana, monitoring dan evaluasi dan kemitraan. Walaupun dukungan media digital belum bisa merata di seluruh daerah. Tapi perlu digarispawahi sesuai dengan survey yang telah dilakukan bahwa usia pengguna jasa internet telah masuk dalam ranah anak dan remaja, tidak bisa kita pungkiri desakan ini terus memaksa kita sebagai pendidik untuk berbenah diri menguasai kompetensi literasi, terutama literasi digital.

Pengelolaan proses pembelajaran menjadi tolak ukur dalam menentukan penggunaan literasi digital dengan baik, jika siswa-siswi hanya diminta untuk mengerti dan bukan sekedar mengingat informasi yang ditemukannya di dalam buku pelajaran, bahan rujukan, surat kabar, internet dan sebagainya, maka mereka haruslah aktif mengumpulkan informasi tetapi kadang siswa hanya menyalin jawaban dari sumber itu.

Penggunaan literasi digital sebagai sumber belajar akan membuat siswa merasa senang dalam belajar karena sumber yang cepat bisa ditemukan dengan hanya mengetik pertanyaan di kolom aplikasi peramban internet. Informasi yang tak tersaring ini sering membawa siswa siswi terjebak dalam lingkaran informasi yang begitu banyak tersebar, kita sebagai pendidik haruslah lebih pintar dalam memberikan keleluasaan menggunakan sumber-sumber belajar.

Dalam pembelajaran pendidik diwajibkan mengasah kemampuan Pedagogik literasi, Pedagogik literasi pada masa kini tidak hanya berbicara tentang pemanfaatan buku cetak tetapi juga harus melekat dengan teknologi terbaru yang bisa memantapkan kemampuan pedagogik literasi pendidik. Pendidik masa kini dan jaman *old* telah banyak berubah, dulu buku menjadi satu satunya sumber informasi, guru menjadi hanya mentransfer pengetahuan ke peserta didik tanpa adanya timbal balik, tetapi dengan adanya digitalisasi guru tidak lagi harus terpaku pada satu sumber.

Dunia digital membawa perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran, dengan adanya teknologi gawai pintar bisa membawa kita berselancar kedua manapun yang kita tuju, mencari informasi cukup dengan ujung jari, guru mencari materi ajar sangat gampang, siswa mencari materi sangat mudah. Dibalik kemudahan dan kenyamanan dalam

berselancar didunia maya, bahaya mengintai proses pembelajaran itu. perlunya kesadaran dan pemahaman atas sejumlah hal terkait dengan keselamatan dan kenyamanan peserta didik dalam menggunakan. seperti perlindungan data pribadi, keamanan daring, serta privasi individu, dengan adanya layanan teknologi enkripsi sebagai salah satu solusi yang ditawarkan. Sejumlah tantangan di ranah maya yang termasuk resiko pesonal, diantaranya isu *cyberbully*, *cyberstalking*, *cyberharassment* dan *cyberfraud*.

Masalah besar dengan ranah maya adalah terlalu banyak informasi. Anak-anak dan remaja yang mengisi waktu luangnya dengan mengakses media sosial secara tidak sadar mengungkapkan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadi mereka, Hal itu dapat menyebabkan masalah-seperti kerentanan terhadap cyberbul-lies. Hal ini disebabkan karena media sosial menambah volume dan frekuensi konten, terutama pada ranah yang jauh lebih personal dan mudah dilihat oleh siapa saja. Kondisi ini diper-buruk ketika anak dan remaja memanfaatkan media sosial untuk mengisi waktu luang mereka, yang akhirnya menyebabkan adiksi. perilaku lain takut ketinggalan berita terkini. Hal ini mendorong anak untuk terus mencari dan berbagi informasi dari internet melalui media sosial. Pada tahap inilah anak dan remaja amat rentan terhadap risiko *predatoronline*, pornografi, kekerasan, dan lainnya.Oleh karna itu pendidikan literasi pada anak didik perlu dan sudah sangat mendeak untuk diterapkan.

Kesimpulan

Dari uraian diatas memang sangatlah perlu pedagogik literasi digital, pada pendidikan dasar karna dalam menghadapi dan menjawab arus tantangan globalisasi yang mengarah pada digitalisasi informasi. Maka untuk kearah yang lebih baik guru/pendidik perlu memiliki kompetensi literasi yang kompleks dan melek teknologi. Hal ini harus disikapi dengan cepat mengingat kebutuhan sumber informasi sudah tidak berimbang dengan cara penyampaian informasi yang begitu bebas mengalir di dunia maya.

Semua pengambilan kebijakan dalam dunia pendidikan harus segera menyikapi hal ini jangan hanya berpangku tangan melihat gerusan digital pada anak didik kita, sebagai seorang pendidik juga harus wajib menambah wawasan literasi.

Daftar Pustaka

- Syaripudin, T. & Kurniasih.(2010). *Pedagogik Teoritis Sistematis*. Bandung:Percikan Ilmu.
- Yamin, M. (2010). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Ciputat :Gaun persada Press Jakaarta.
- M.J. Langeveld (2017). *Pedagogik Teoritis-Sistematis*. Diedit Oleh Y. Suyitno. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia:Bandung
- Donny B.U (2018). *Internet Sehat*. www.literasidigital.id diunduh di Sanana, 10 September 2018
- Donny B.U (2018). *Kerangka Literasi Digital Indonesia*. www.literasidigital.id diunduh di Sanana, 10 September 2018

Kurnianingsih I, Rosini, Ismayati N. (2017). *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi*. JPKM, Vol. 3, No. 1, September 2017, Hal 61 - 76

Setiawan, I.A. (2018) *Kupas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi. Literasi Adalah*. <https://gurudigital.id/jenis-pengertian-literasi-adalah/> diunduh di Sanana, 10 September 2018

Indonesia Internet Service Provider Association. (2017)

OPTIMALISASI TAHAP *PICTORIAL* DALAM DESAIN PEMBELAJARAN ELPSA MENGGUNAKAN LEMBAR KERJA BERBANTUAN GEOGEBRA

Muhammad Abror

SMPN 1 Unter Iwes, Sumbawa, Nusa Tenggara Barat
muh.abror@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar materi kesebangunan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi kesebangunan dengan mengoptimalkan tahap *Pictorial* dalam desain pembelajaran ELPSA (*Experience, Language, Pictorial, Symbolic, Application*) melalui penggunaan lembar kerja berbantuan *GeoGebra*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IX-2 SMP Negeri 1 Unter Iwes Tahun pelajaran 2017/2018. Pengumpulan data dilakukan selama 7 kali pertemuan dalam 3 siklus dengan menggunakan metode tes yang diberikan pada akhir penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran selalu mengalami peningkatan pada siklus berikutnya yang diikuti dengan peningkatan hasil penilaian tugas siswa. Hasil tes memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 13,4 dengan ketuntasan klasikal mencapai 79,3%. Ini menunjukkan keberhasilan penelitian, sehingga dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam mengajarkan materi kesebangunan.

Kata Kunci. *ELPSA, GeoGebra, aktivitas siswa, hasil belajar*

1. Pendahuluan

Hasil belajar siswa pada materi kesebangunan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, terlihat dari hasil belajar siswa pada tahun sebelumnya hanya 53,3% yang mencapai ketuntasan yang disyaratkan dengan nilai rata-rata 62,5. Beberapa indikator yang bisa dilihat dari hasil ulangan harian siswa antara lain, siswa salah dalam menentukan sisi-sisi atau sudut-sudut yang bersesuaian, dan tidak terampil dalam menggunakan sifat-sifat dua segitiga sebangun dan kongruen dalam menyelesaikan masalah. Siswa hanya mampu menyelesaikan soal dengan cara mencontoh langkah-langkah penyelesaian dari contoh soal yang diberikan guru.

Hal ini disebabkan karena guru/peneliti berkonsentrasi menyajikan ide matematika dalam bentuk symbol/rumus dalam pembelajaran. Rumus-rumus matematika diberikan secara langsung tanpa melibatkan siswa dalam menemukan rumus tersebut. Untuk itu, peneliti melakukan perbaikan pengajaran dengan memilih desain pembelajaran yang mendukung siswa terlibat dalam penemuan rumus atau symbol matematika, yaitu dengan desain pembelajaran ELPSA (*Experience, Language, Pictorial, Symbolic, Application*).

Desain pembelajaran ELPSA itu dimulai dengan komponen pengalaman (*experience*), yaitu menggali pengalaman matematika yang dialami oleh siswa baik di dalam maupun di luar kelas terkait materi yang akan diajarkan. Komponen kedua adalah bahasa (*Language*) yang berhubungan dengan bagaimana bahasa itu digunakan secara tepat untuk mendorong terjadi pemahaman. Komponen representasi gambar (*Pictorial*) berhubungan dengan penggunaan representasi visual dalam menyajikan ide-ide, baik berupa benda kongkrit atau model maupun berupa gambar-gambar yang digunakan untuk membantu menjembatani pemahaman peserta didik dan menyiapkan rangsangan guna menyelesaikan tugas matematika sebelum pengenalan simbol-simbol (*Symbolic*) dan menggunakan simbol dalam menyajikan ide-ide matematika. Komponen terakhir dari rancangan pembelajaran ini adalah aplikasi (*Aplication*) yang merupakan penerapan simbol ke situasi-situasi yang baru yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melihat bagaimana matematika dapat digunakan di dalam dan di luar konteks sekolah (Lowrie dan Patahuddin, 2015: 94-108).

Dalam desain pembelajaran ELPSA, tahap P (*Pictorial*) sangat penting dalam membantu siswa menuju pembentukan rumus atau *symbolic* (S). Tahap *Pictorial* membutuhkan media atau alat peraga yang dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Penggunaan media yang efektif akan membantu siswa menangkap konsep yang ingin disampaikan. Untuk itu, peneliti melakukan optimalisasi tahap *Pictorial* ini dengan menggunakan bantuan software *GeoGebra*.

Pemilihan *GeoGebra* ini dengan mempertimbangkan manfaatnya dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Isman (2016: 10-19) bahwa *GeoGebra* merupakan aplikasi atau software gratis yang dengan mudah bisa diperoleh dan sangat mendukung dalam proses pembelajaran matematika. Ada tiga kegunaan yakni; media pembelajaran matematika, alat bantu membuat bahan ajar matematika, menyelesaikan soal matematika. Program ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang telah dipelajari maupun sebagai sarana untuk mengenalkan atau mengkonstruksi konsep baru. *GeoGebra* dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk mendemonstrasikan konsep matematika karena tersedianya representasi objek matematika dalam bentuk geometri sebagai alat bantu konstruksi untuk melukis bentuk-bentuk geometris seperti segitiga siku-siku, persegi panjang, dan sebagainya.

Dalam lembar kerja *GeoGebra*, siswa dapat memperhatikan besar sudut-sudut dan panjang sisi-sisi dalam suatu segitiga. Siswa juga dapat mengubah segitiga secara dinamis dengan menggeser titik-titik sudutnya ke mana saja. Kemudian melihat perubahan besar sudut-sudut dan panjang sisi-sisi segitiganya dan mencoba membandingkannya. Setelah eksplorasi siswa dapat membuat kesimpulan. Dalam penggunaan *GeoGebra*, siswa dibantu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang memberikan petunjuk pemakaian *GeoGebra* dan langkah-langkah kegiatan yang menuntun siswa menemukan konsep kesebangunan.

Makalah ini mendeskripsikan bagaimana optimalisasi tahap *Pictorial* pada desain pembelajaran ELPSA menggunakan LKS berbantuan *GeoGebra* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi kesebangunan di SMP Negeri 1 Unter Iwes.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Unter Iwes, Kabupaten Sumbawa, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 4 bulan, dari bulan Juni sampai dengan September tahun 2017 dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Subyek penelitian adalah kelas IX.2 pada tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 29 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes. Tes digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa pada materi kesebangunan yang diberikan pada akhir penelitian. Sedangkan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar pada setiap siklus menggunakan penilaian tugas siswa yang diperoleh dari nilai pengerjaan LKS dan soal latihan. Hasil penilaian tugas ini digunakan untuk menentukan keberhasilan pada setiap siklus berdasarkan KKM yang ditentukan. Hasil tes dan tugas ini dianalisis secara kuantitatif dengan menentukan nilai individu dan nilai rata-rata kelas untuk mengetahui ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

Lembar observasi untuk mengukur tingkat aktivitas/partisipasi siswa dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dianalisis dengan rumus (Trianto, 2011 : 243) :

$$AP = \frac{\sum P}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Nilai persen yang dicari

$\sum P$: Banyaknya siswa melakukan aktivitas

$\sum N$: Jumlah seluruh siswa

Nilai yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan kriteria aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Siswa

Aktivitas (%)	Kriteria
76 – 100	Sangat baik
51 – 75	Baik
26 – 50	Cukup baik
≤ 25	Kurang baik

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan dengan: (1) adanya peningkatan aktivitas siswa minimal sebesar 10% pada setiap siklus dengan kriteria minimal “Baik” diakhir siklus, (2) ketuntasan secara klasikal berdasarkan hasil tes minimal 75% telah memenuhi KKM yang ditetapkan sebesar 70.

Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Hasil Siklus 1

3.1.1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti melakukan persiapan penelitian meliputi penyusunan *draft* Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, lembar observasi, file *GeoGebra*, penginstalan aplikasi *GeoGebra*, penyusunan tes dan jadwal penelitian.

3.1.2. Pelaksanaan

Siklus 1 dilakukan dalam 2 kali pertemuan, yaitu tanggal 25 Juli 2017 dan 26 Juli 2017. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP ELPSA. Pertemuan pertama dimulai dengan tahap *experience* (E) dengan memberi gambar-gambar benda yang memiliki bentuk dan ukuran yang sama maupun berukuran berbeda. Siswa menentukan mana bangun yang kongruen dan mengungkapkan alasannya (L). Pada tahap P siswa diminta mengerjakan LKS 1.1 tentang kekongruenan bangun datar, dilengkapi kegiatan dalam file *GeoGebra* 1.1. Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan hasil LKS untuk menemukan syarat-syarat dua bangun kongruen dan dilanjutkan dengan siswa mengerjakan soal latihan (S).

Gambaran umum pelaksanaan pertemuan kedua meliputi: guru memperkenalkan istilah kesebangunan dan meminta siswa menjelaskan perbedaannya dengan kongruen (L), siswa mengerjakan LKS 1.2 tentang kesebangunan bangun datar disertai file *GeoGebra* 1.2 (P), siswa mendiskusikan hasil LKS untuk menemukan syarat-syarat dua bangun dikatakan sebangun dan mengerjakan soal latihan (S).

3.1.3. Pengamatan

Pengamatan yang telah dilakukan peneliti bersama pengamat selama pembelajaran pada siklus 1 memperlihatkan bahwa:

1. Partisipasi dalam pembelajaran masih rendah, terutama disebabkan oleh kurangnya siswa yang menyatakan pendapatnya, yaitu hanya sebanyak 6 orang (20,7%) pada pertemuan pertama dan 10 orang (34,5%) pada pertemuan kedua.
2. Beberapa siswa masih kesulitan memahami petunjuk aktivitas pada *GeoGebra*.
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu disebabkan waktu pengerjaan LKS yang lebih lama dari waktu yang telah ditetapkan.

3.1.4. Refleksi

Berdasarkan analisis data lembar observasi dan diskusi peneliti dengan pengamat, ada beberapa permasalahan yang muncul selama pembelajaran pada siklus 1 yaitu:

1. Hasil penilaian tugas siswa masih rendah yang disebabkan oleh sebagian siswa tidak mampu menyelesaikan pengerjaan LKS dan soal latihan. Program *GeoGebra* memang merupakan hal baru bagi mereka.
2. Siswa belum terampil menggunakan *Geogebra* sehingga diberi bimbingan tambahan setelah pulang sekolah.

3. Kurangnya variasi bangun datar yang ditampilkan dalam file *GeoGebra* sehingga siswa kesulitan memahami konsep yang menyebabkan hasil penilaian latihannya rendah.

3.2. Deskripsi Hasil Siklus 2

3.2.1. Perencanaan

Hasil refleksi siklus 1 digunakan untuk merencanakan tindakan-tindakan yang diambil dalam perbaikan pembelajaran pada siklus 2. Dalam tahap perencanaan ini dilakukan finalisasi RPP 2 yang digunakan pada pertemuan ketiga dan keempat dengan menambahkan aktivitas berupa penambahan variasi gambar segitiga pada file *GeoGebra* dengan cara memutar gambar asli ke berbagai posisi dalam tahap P (*Pictorial*).

3.2.2. Pelaksanaan

Siklus 2 dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2017 (pertemuan ketiga) dan 2 Agustus 2017 (pertemuan keempat). Gambaran tahapan ELPSA pada siklus 2 terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. *Pelaksanaan ELPSA pada Siklus 2*

Pertemuan	P	S
3	Siswa mengerjakan LKS 2.1 tentang kekongruenan segitiga disertai file <i>GeoGebra</i> 2.1	Mendiskusikan hasil LKS untuk menemukan syarat-syarat dua segitiga kongruen dan dilanjutkan dengan siswa mengerjakan soal latihan
4	Siswa mengerjakan LKS 2.2 tentang kesebangunan segitiga disertai file <i>GeoGebra</i> 2.2	Mendiskusikan hasil LKS untuk menemukan syarat-syarat dua segitiga sebangun dan dilanjutkan dengan siswa mengerjakan soal latihan

3.2.3. Pengamatan

Hasil pengamatan pembelajaran pada siklus 2 yaitu:

1. Siswa sudah mampu menggunakan *GeoGebra*,
2. Aktivitas siswa meningkat sebesar 28,8%. Ini didukung oleh peningkatan kemampuan siswa menyelesaikan LKS, dimana seluruh siswa berhasil mengerjakan LKS walaupun ada beberapa siswa yang belum tepat waktu.
3. Ada peningkatan kemampuan siswa mengemukakan pendapat sebesar 18,8%, tapi masih dalam kategori “Kurang Baik”.

3.2.4. Refleksi

Berdasarkan data lembar observasi dan diskusi peneliti dengan pengamat pada siklus 2, terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam mengungkapkan atau mengkomunikasikan gagasan atau idenya masih rendah.
2. Hasil penilaian tugas siswa sebesar 79,3% siswa telah memenuhi KKM yang ditentukan, dengan nilai rata-rata 82,3. Hal ini menunjukkan keberhasilan yang disyaratkan dalam siklus sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya.
3. Dari hasil penyelesaian soal latihan ditemukan bahwa kemampuan siswa menyelesaikan soal yang melibatkan gambar dari gabungan dua segitiga perlu ditingkatkan.

3.3. Deskripsi Hasil Siklus 3

3.3.1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini dilakukan finalisasi RPP 3 yang digunakan pada tiga pertemuan terakhir dengan merevisi *draft* RPP berupa penambahan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: (1) guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan produktif untuk memancing siswa mengemukakan pendapat, gagasan atau ide mereka, (2) menambah variasi gambar gabungan dua segitiga dalam file *GeoGebra*.

3.3.2. Pelaksanaan

Siklus 3 meliputi pertemuan kelima (8 Agustus 2017), pertemuan keenam (9 Agustus 2017) dan pertemuan ketujuh pada tanggal 15 Agustus 2017. Tahapan ELPSA pada pertemuan kelima dimulai dengan siswa mengerjakan LKS 3.1 tentang menghitung panjang sisi dan besar sudut yang belum diketahui dari dua bangun sebangun disertai file *GeoGebra* 3.1 (P). Siswa membuat kesimpulan dan mengerjakan soal latihan (S).

Pertemuan keenam membahas cara menghitung panjang sisi dan besar sudut yang belum diketahui dari dua bangun sebangun yang berlaku pula pada segitiga, kemudian dilanjutkan dengan siswa mengerjakan soal latihan (S). Siswa menggunakan konsep kesebangun segitiga pada gambar gabungan beberapa segitiga (A). Pertemuan ketujuh hanya penerapan kesebangun segitiga pada kehidupan sehari-hari (A). Siswa diajak ke halaman sekolah untuk mengukur tinggi tiang bendera, gedung sekolah dan pohon dengan menggunakan konsep kesebangunan.

3.3.3. Pengamatan

Hasil pengamatan pembelajaran pada siklus 3 menunjukkan rata-rata aktivitas siswa sebesar 84,9%, dengan rincian aspek mengajukan pendapat sebesar 62,1%, menyelesaikan LKS dan keterampilan melakukan kegiatan pada file *GeoGebra* masing-masing sebesar 100%, serta ketepatan waktu 86,2%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil penilaian tugas siswa meningkat hingga 86,2% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata 91,5 yang berarti telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Untuk

analisis data hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan kriteria “Sangat Baik” sehingga telah juga memenuhi kriteria keberhasilan yang disyaratkan.

3.4. Pembahasan

Pembelajaran dengan desain pembelajaran ELPSA yang dibantu aplikasi *GeoGebra* pada tahap *Pictorial* berdasarkan hasil observasi telah berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami kenaikan skor dari siklus 1 sampai siklus 3 seperti yang terlihat dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. *Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa*

No	Aspek yang diamati	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Siklus 3 (%)
1	Mengajukan pendapat	27,6	46,4	62,1
2	Menyelesaikan LKS	51,7	81	91,3
3	Terampil melakukan kegiatan pada file <i>GeoGebra</i>	62,1	100	100
4	Tepat waktu	41,3	70,7	86,2
	Rata-rata	45,7	74,5	84,9

Kenaikan skor aktivitas siswa ini disebabkan adanya peningkatan pada beberapa indikator, yaitu: (1) guru menggali pengetahuan awal dan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan (E), (2) guru memberi kesempatan pada siswa untuk membahasakan alasannya dengan mengajukan pertanyaan produktif (L), (3) guru menambah variasi gambar bangun datar dalam file *GeoGebra* (P), (4) peningkatan kemampuan siswa menggunakan representasi gambar yang ada di file *GeoGebra* untuk membuat generalisasi dalam pembentukan rumus matematika (S), dan (5) guru memperbanyak contoh dan latihan soal aplikasi konsep yang dipelajari siswa di rumah (A).

Hasil tes siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 75,9 dan ketuntasan klasikal mencapai 79,3%. Hasil ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang merupakan data awal penelitian. Rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 13,4 dan ketuntasan klasikal sebesar 26%.

Dari delapan soal yang diujikan terdapat dua soal yang tidak memenuhi ketuntasan klasikal dan semuanya terkait dengan soal yang berkaitan dengan aplikasi konsep dalam pemecahan masalah. Dari hasil analisis jawaban siswa diketahui bahwa kesalahan siswa umumnya terletak pada kesulitan membuat suatu garis bantu sehingga terbentuk dua segitiga sebangun yang dapat mempermudah mereka mencari panjang suatu ruas garis yang ditanyakan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Pribadi (2014: 137) bahwa dengan memberi kesempatan siswa untuk menggali pengetahuannya secara aktif akan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap konsep-konsep atau prinsip yang dipelajari.

Disamping itu, penggunaan perangkat pembelajaran LKS berbantuan Geogebra dan media file GeoGebra yang menunjang pembelajaran materi geometri bidang di tingkat SMP dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, seperti hasil penelitian yang dilakukan Ariawan dkk (2015: 20-26). LKS dan media file *GeoGebra* saling berkaitan satu sama lain. Media file *GeoGebra* membantu siswa untuk lebih banyak bereksplorasi dan LKS akan menuntun siswa untuk menemukan konsep yang dipelajari dan mengaplikasikan konsep yang didapat melalui soal-soal latihan. Hal ini secara langsung akan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

4. Simpulan dan Saran

4.1. Simpulan

Pengoptimalan tahap *Pictorial* dalam desain pembelajaran ELPSA menggunakan LKS berbantuan *GeoGebra* meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi kesebangunan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari rata-rata sebesar 45,7% menjadi 84,9% pada akhir siklus, serta peningkatan nilai rata-rata hasil tes dari tahun sebelumnya sebesar 13,4 dan ketuntasan klasikal sebesar 26%.

4.2. Saran

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan LKS berbantuan *GeoGebra* dengan desain pembelajaran ELPSA pada materi kesebangunan perlu memperhatikan hal-hal berikut: (1) meningkatkan kemampuan siswa menggunakan bahasa yang jelas dalam mendeskripsikan/mengkomunikasikan pemahaman dan idenya kepada guru dan teman-temannya, (2) meningkatkan kemampuan siswa mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Daftar Pustaka

- Ariawan.I.P.W, Pujawan, I.G.N, Agustini, K. (2015). Efektivitas Penggunaan Perangkat Pembelajaran Berbantuan GeoGebra pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Segitiga pada Siswa SMP Kelas VII. Makalah disajikan pada *Seminar Nasional Riset Inovatif III*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lowrie, T., & Patahuddin, S. M. (2015). ELPSA – Kerangka Kerja untuk Merancang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(1), hal. 94-108
- Nur, I.M. (2016). Pemanfaatan Program Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), hal.10-19
- Pribadi, R.B.A. (2014). *Implementasi Pendekatan Konstruktivistik dalam Pengembangan Sistem Pendidikan Jarak Jauh (SPJJ)*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Diambil 19 Juli 2017: <http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfthesis2/41666.pdf>
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.

Meningkatkan Kualitas Belajar Dengan Model Examples Non Examples Melalui Media Prezi

Ratri Gunariyanti

SMP N 1 Sentani Kabupaten Jayapura, Papua

ratrigunariyanti@gmail.com

Abstrak

Permasalahan pendidikan termasuk permasalahan yang membutuhkan perhatian dari berbagai aspek baik pemerintah, masyarakat, tokoh masyarakat, pemerhati pendidikan, bahkan yang paling utama adalah pendidik yaitu guru. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, berdaya saing dan tangguh dalam era globalisasi.

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan perlu terus belajar sebagai upaya untuk dapat mentransfer ilmu kepada peserta didiknya dengan maksimal, guru harus mampu mengembangkan strategi, model ataupun metode yang jitu, paten dan mudah untuk diterima peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran, mengaborsasikan berbagai media yang lebih menarik baik visual maupun nonvisual.

Permasalahan yang paling mendasar untuk dapat meningkatkan sumber Daya Manusia (SDM)

adalah di karenakan penggunaan metode, strategi dan media pembelajaran seorang guru selalu sama dari tahun ke tahun. Hal ini membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak bergairah mengikuti proses belajar.

Karena itu maka penulis mencoba mengkaji penggunaan model yang mudah dengan menggunakan gambar yang disajikan melalui prezi sebagai teknologi sehingga menjadi menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Kata kunci : Kualitas, Model Examples Non Examples, Media Prezi

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan di Indonesia semakin sulit dan rumit, mulai dari kurangnya infrastruktur yang memadai, jumlah guru yang profesional, hingga mutu pendidikan yang rendah. Ini menjadi sebab kemerosotan dunia pendidikan Indonesia. Permasalahan yang paling langsung terasa adalah rendahnya kualitas guru dalam menggali potensi peserta didik. Guru cenderung mengajar dengan cara-cara yang diinginkannya tanpa memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat dari peserta didik.

Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik akan cenderung menjadi pasif dan tidak berkembang dalam mengembangkan kemampuannya. Karena itu perlu strategi atau metode yang dapat digunakan kepada peserta didik oleh guru dengan menggunakan media belajar yang dapat merangsang keingintahuan peserta didik untuk menggali ilmu lebih banyak lagi.

Kecenderungan peserta didik sangat besar terhadap teknologi, ini terlihat dari bagaimana anak-anak sekarang sebagian besar memiliki HP sebagai kebutuhan yang wajib dimiliki oleh mereka. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sekarang cenderung sangat suka dengan segala sesuatu yang menyangkut teknologi.

Sebaliknya guru saat ini cenderung monoton dengan cara-cara yang sudah lama dan kaku. Guru dituntut harus dapat menyeimbangkan kemampuannya terhadap kebutuhan anak dalam kegiatan pembelajaran. Rasa enggan guru untuk menggunakan

IT dalam proses pembelajaran karena merasa bahwa IT sangat sulit untuk dimengerti. Pemahaman seperti ini perlu diubah agar guru dapat maju dan berkembang sesuai zaman dan kebutuhan bagi dunia pendidikan.

Karena itu menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu cara logis yang dapat merangsang pikiran, perhatian maupun keinginan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Prezi merupakan salah satu aplikasi presentasi bagi guru dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif.

Menggunakan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk merangsang peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran tentunya harus dengan pertimbangan yang matang. Oleh karena itu masalah yang akan dibahas adalah Bagaimana menggunakan media belajar prezi sesuai dengan materi pembelajaran sehingga menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik?

Tujuan dari penulisan ini adalah :

- a. Meningkatkan kemampuan daya serap peserta didik dengan belajar menggunakan media belajar Prezi.
- b. Mengetahui seberapa aktif peserta didik ikut dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KAJIAN TEORI

Secara harafiah dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Kualitas adalah mutu (Sunarto Achmad, 2013:220). Belajar adalah berusaha, berlatih untuk mendapat pengetahuan (Sunarto Achmad, 2013:43). Dengan demikian maka Belajar merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sehingga kualitas belajar dapat diartikan sebagai tingkatan atau derajat dalam proses dan/atau cara belajar untuk menjadikan seseorang mencapai tujuan tertentu.

Kualitas belajar yang baik dapat menjadi tolak ukur tercapainya tujuan dari pembelajaran yang diinginkan dengan menentukan bentuk dan hasil belajar yang dilakukan akan menentukan pencapaian dari perbuatan belajar itu sendiri.

Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru tentunya mengajar dengan menggunakan strategi, model atau metode yang sesuai dan telah direncanakan dengan baik. Model merupakan pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model *Examples Non Examples* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan gambar sebagai petunjuk bagi peserta didik untuk berkesempatan menganalisis gambar dan mengeksplor materi pembelajaran berdasarkan gambar yang ditayangkan.

Metode *Example non Example* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Sridewita, H. (2013). Media pembelajaran, Model pembelajaran Example Non Example, <http://hildasridewitase.blogspot.com/2013/07/strategi-embelajaran-example-non.html>, diunduh di Jayapura, 20 Agustus 2018.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia media diartikan sebagai alat, sarana baik berupa majalah, koran, radio, televisi, poster dan lainnya. (Mudjiono Ricky & Prihermono Dicky, 2008: 278). Istilah media pembelajaran dapat diartikan sebagai medium atau perantara, sebagai wahana penyalur pesan dalam proses pembelajaran.

Menurut Miarso(1980) seperti dikutip Asep Herry Hernawan,dkk (2006) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

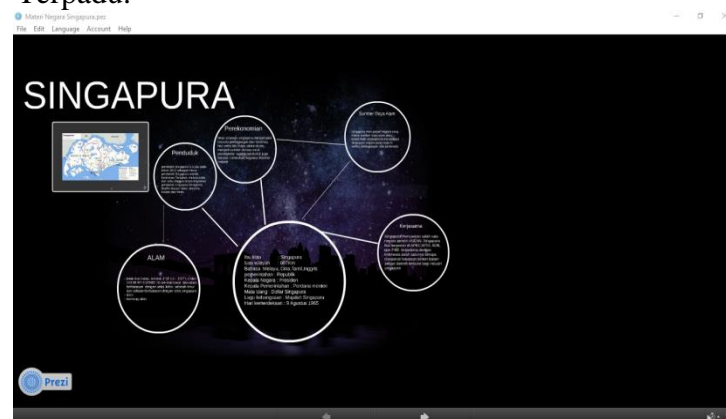
Media pembelajaran menurut Susilana,Rudi (2006) adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik secara efektif. Agar lebih kongkret maka guru dapat menampilkan gambar yang akan menjadi bahan ajar.

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran dengan prezi

Belajar dengan prezi lebih menarik dengan template yang berwarna warni. Dalam proses belajar gambar merupakan salah satu yang dapat menarik minat peserta didik. Dengan prezi kita dapat mengeksplorasi berbagai gambar menarik mengenai materi pembelajaran di atas kanvas virtual. Contoh gambar peta yang dilihat secara keseluruhan akan nampak kecil tetapi dengan prezi dapat di zoom untuk memperbesar dan memperkecil tampilan peta.

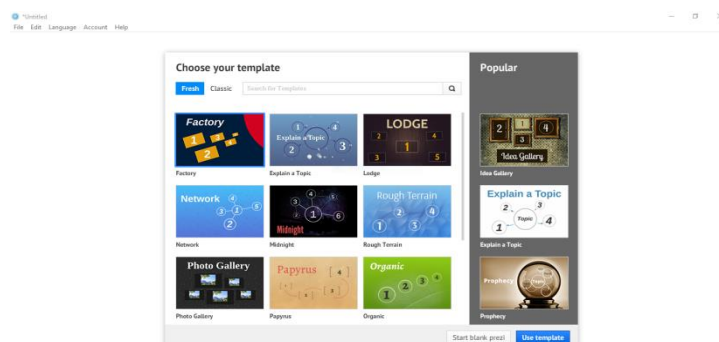
Beberapa contoh penggunaan prezi untuk menampilkan gambar di pelajaran IPS Terpadu.



Gambar 1. Contoh gambar dalam prezi

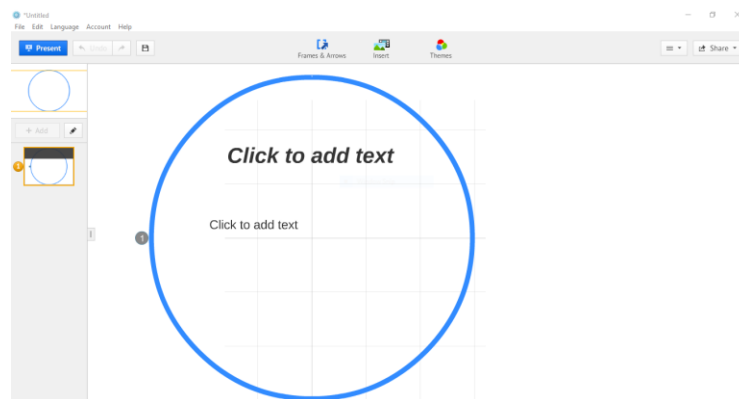
Untuk membuat tampilan prezi lebih menarik kita bisa menggunakan template yang sudah tersedia. Template yang sudah tersedia yaitu *fresh* dan *classic* atau memasukan template sesuai keinginan kita.

Berikut merupakan tampilan prezi untuk memilih template.



Gambar 2. Template yang tersedia di prezi

Membuat template sesuai keinginan dapat dilakukan dengan menggunakan start blank prezi, di sini kita bisa membuat ide template sesuai yang diinginkan. Berikut tampilan kanvas prezi yang blum ada templatanya.



Gambar 3. Kanvas prezi yang polos

2. Mengkolaborasikan Gambar Dalam Media Prezi

Selama ini dalam proses belajar selain dengan ceramah guru tentunya membutuhkan media yang digunakan agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan guru kepada mereka. Media sebagai perantara sangat penting untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Salah satunya adalah dengan menampilkan gambar agar mudah dipahami oleh peserta didik. Gambar yang ditampilkan biasanya hanya dipajang atau dipasang di papan tulis. Kita tahu bahwa minat peserta didik saat ini sangat besar terhadap teknologi dengan demikian maka gambar dalam bentuk biasa saja akan membuat bosan atau tidak menarik perhatian peserta didik.

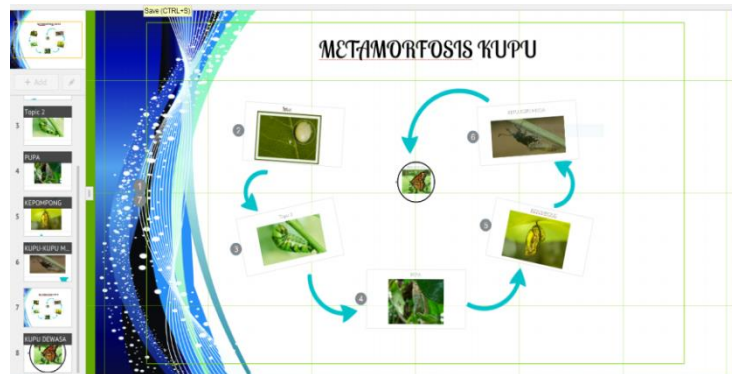
Menampilkan gambar melalui perangkat lunak sangat memungkinkan untuk menarik minat peserta didik. Bagaimana cara menampilkan gambar yang menarik bagi peserta didik? Selama ini media yang selalu digunakan oleh guru untuk mempresentasikan materi adalah power point dan ini membatasi slide presentasi yang harus berpindah dari satu slide ke slide lainnya.

Prezi sebagai perangkat lunak yang berbasis internet digunakan untuk presentasi dalam bentuk linear maupun non linear. Prezi mempunyai kanvas yang luas dan dapat di zoomable pada tiap-tiap materi sehingga peserta didik dapat fokus pada tiap-tiap kalimat atau gambar yang ada pada slide prezi

Langkah pertama, gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran dapat kita unduh melalaui internet atau scan yang kemudian kita simpan dalam lapto/komputer. Gambar-gambar tersebut dapat kita buat lagi dalam sparkol yang lebih hidup dan menarik. Langkah kedua, menyiapkan materi yang dibuat dalam kalimat-kalimat singkat baik dari tema, subtema sampai pada indikator. Memilih template yang akan digunakan baik yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Langkah ketiga, memasukan gambar di prezi untuk presentasi yang akan disampaikan. Memilih gambar materi untuk diinsert ke dalam kanvas dengan urutan yang sesuai terutama untuk materi pembelajaran yang menunjukan proses.

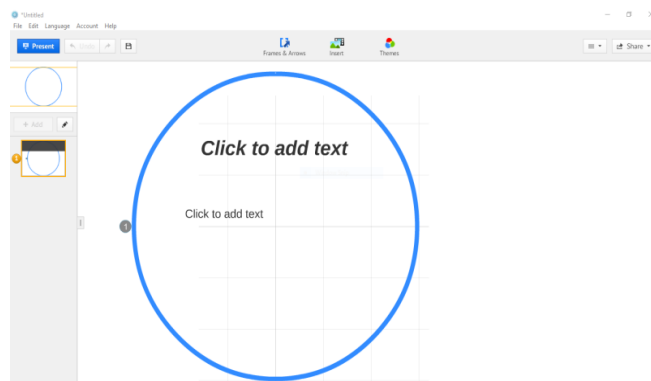
Contoh, menjelaskan proses metamorphosis kupu dengan menampilkan gambar berurutan dengan prezi.



Gambar 4. Contoh metamorphosis kupu

Berikut merupakan beberapa pilihan template dan cara memasukan gambar pada template putih.

1. Menyiapkan kanvas polos tanpa template



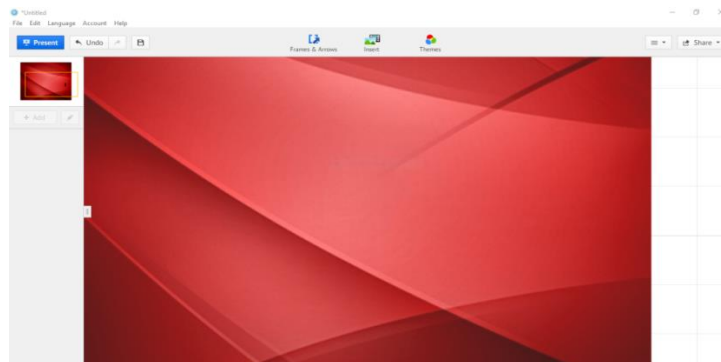
Gambar 5. Kanvas polos tanpa template

2. Menyiapkan template yang akan digunakan, bisa juga dalam bentuk gambar



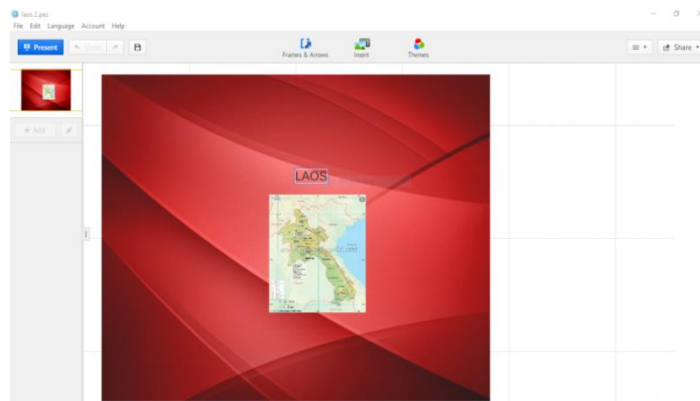
Gambar 6. Menentukan background

3. Memasukan warna yang diinginkan sebagai template



Gambar 7. Template baru

4. Memasukan gambar ke dalam prezi



Gambar 8. Memasukan gambar ke dalam template yang dibuat

Guru menampilkan gambar sesuai dengan urutannya yang mudah dipahami atau guru dapat menampilkan gambar sebagai bentuk awal untuk merangsang rasa ingin tahu siswa apa maksud dengan ditampilkan gambar tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Guru harus dapat memenuhi kebutuhan anak sebagai bentuk pelayanan terhadap peserta didik, dengan cara-cara belajar yang diinginkan. Belajar dengan cara menyenangkan dengan metode maupun strategi yang sesuai dengan jaman memungkinkan terjadinya proses belajar yang aktif dari peserta didik. Menggunakan teknologi seperti Prezi dengan tampilan yang menarik untuk mempresentasikan materi merupakan salah satu yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi atau keinginan anak untuk berperan aktif dalam proses belajar.

Belajar dengan menampilkan gambar menjadi salah satu cara yang dapat menarik minat peserta didik. Gambar yang ditampilkan dengan perangkat lunak Prezi yang dapat di-zooming menjadi salah satu daya tarik sehingga peserta didik dapat ikut terlibat aktif dalam pembelajaran.

Saran

Untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) membutuhkan tenaga pendidik profesional yang dapat ikut berkembang sesuai jaman dan kebutuhan dari peserta didik. Untuk itu guru harus dapat belajar menggunakan IT yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Belajar melalui berbagai kelompok guru, media online maupun seminar-seminar dapat mengembangkan potensi diri guru.

Pemerintah dapat memberikan pelatihan tentang penggunaan IT yang berkelanjutan secara sistematis dan kontinyu kepada semua guru dari berbagai tingkatan pendidikan. Memberikan kesempatan bagi guru untuk tampil dengan ide-ide kreatifnya dalam seminar pendidikan di lini paling bawah seperti dinas kabupaten/kota.

DAFTAR PUSTAKA

Sridewita,H.(2013). Media pembelajaran, Model pembelajaran Example Non Example,<http://hildasridewitase.blogspot.com/2013/07/strategi-pembelajaran-example-non.html>, diunduh di Jayapura, 20 Agustus 2018.

Hernawan,Asep Herry dkk. (2006). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Mudjiono Ricky & Prihermono Dicky. (2008), *Kamus Umum Bahasa Indonesia; dilengkapi pedoman umum ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan*, Tangerang,Scientific Press.

Anwar Desy. (2003), *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru; dilengkapi pedoman umum ejaan bahasa Indonesia yang di sempurnakan*,Surabaya, Amelia Surabaya

Sunarto Achmad. (2013), *Kamus Lengkap bahasa Indonesia*, Surabaya,Utama Prima

Penerapan *Discovery Learning* Berbantuan Buku Digital Berformat *Electronic Publication (EPUB)*

Diana Wahyuni

SDN 004 Bukit Datuk Kota Dumai Provinsi Riau
ummizahwa@gmail.com

Abstrak

Salah satu model pembelajaran yang mendukung keterlaksanaan kurikulum 2013 adalah model *discovery learning*. Model pembelajaran berbasis penemuan membantu peserta didik terlibat secara aktif dengan mengorganisasikan sendiri berbagai konsep secara konstruktif. Untuk itu, sumber belajar beragam perlu dihadirkan ke dalam kelas sehingga tersedianya literatur memadai bagi siswa dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran penemuan sesuai tahapannya. Buku digital berformat *electronic publication (Epub)* dapat menjadi alternatif sumber belajar selain buku konvensional untuk membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran penemuan. *Epub* memuat teks, gambar, suara, dan video yang dapat diakses oleh peserta didik dan membantu peserta didik dalam menemukan berbagai konsep pembelajaran secara mandiri. Tak hanya di dalam kelas, juga dapat diakses di luar kelas sebab format buku digital *Epub* kompatibel dengan piranti elektronik seperti ponsel hingga dapat digunakan secara *mobile*. Untuk itu, guru juga perlu kompetensi berbasis teknologi. Dengan menguasai perangkat digital, pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai multimedia pembelajaran.

Kata Kunci: *discovery learning, electronic publication*

Pendahuluan

Perkembangan dan kemajuan teknologi digital yang semakin pesat, ikut memengaruhi segala lini termasuk bidang pendidikan. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran bermakna di kelas, tidak hanya dengan menggunakan metode, model, atau pendekatan pembelajaran terbaru, tetapi juga dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. *Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013 karena mampu memperkuat pendekatan saintifik dan melibatkan peserta didik dalam menemukan berbagai konsep melalui suatu tahapan tertentu.

Discovery learning menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat konstruktivistik, mengubah orientasi pembelajaran dari *teacher oriented* ke *student oriented*, dan mengubah modus ekspositori siswa sebagai penerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery*. Hal ini akan berjalan sesuai tujuan jika guru menyediakan sumber dan rujukan materi beragam. Tidak hanya sekadar buku konvensional, juga bisa didukung dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Buku digital adalah salah satu media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi yang dapat dikembangkan guru untuk proses pembelajaran. Buku digital merupakan suatu bentuk publikasi yang memuat teks, gambar, audio, dan video yang bisa dibaca melalui piranti lain, seperti komputer dan ponsel. Sebagai media pembelajaran inovatif, buku digital dapat disebarluaskan dengan cepat dibandingkan dengan buku

konvensional. Bahkan, guru dapat menjadi penulis dan penerbit buku digital yang ditulisnya sendiri dengan lebih mudah. Pemanfaatan buku digital berbasis *electronic publication* dapat dijadikan sebagai alternatif media belajar yang inovatif. Dengan memuat konten multimedia seperti audio dan video di dalamnya, buku digital berbasis *electronic publication* memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara interaktif dan menarik minat siswa untuk belajar. Adapun perumusan masalah dalam tulisan ini adalah “Bagaimanakah proses pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan buku digital berformat *Epub*?” Sementara, tujuannya adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *discovery learning* berbantuan buku digital berformat *Epub*.

Kajian Teori

1. *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa dan menekankan proses berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam mencapai dan menemukan jawaban sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk suatu permasalahan yang ditanyakan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah dan Suhana, 2009:77).

Lebih lanjut, metode penemuan (*discovery*) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi sehingga metode penemuan (*discovery*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif (Suryobroto, 2009:178). Menurut Alma, dkk., (2010:61) model *discovery learning* memiliki pola strategidasar yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat strategi belajar, yaitu: (1) penentuanproblem, (2) perumusan hipotesis, (3) pengumpulan dan pengolahan data, dan (4) merumuskankesimpulan.

Berdasarkan pendapat tentang *discovery learning* yang dikemukakan di atas, dapat disintesis bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat konstruktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali masalah, menemukan sendiri, mencari informasi konsep dan prinsip dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. *Electronic Publication (Epub)*

Buku digital atau disebut juga *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, tetapi tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak. Dalam SEAMOLEC (2017:2-3) menyatakan format buku digital beragam, mulai dari format yang didukung oleh perusahaan besar (PDF oleh Adobe, *swf* oleh Flash, *doc* oleh Word) dan berbagai format lainnya yang didukung oleh perangkat maupun pembaca buku digital tertentu. Pada tahun 1990 dikembangkan pula format open *e-book* yang memungkinkan *publisher* dan pengembang *software* untuk menggunakan satu format yang dapat dibaca di perangkat manapun dan menggunakan berbagai *software* pembaca buku digital. (SEAMOLEC, 2017:5).

Dalam tulisan ini, buku digital yang dimaksud adalah buku digital berformat *electronic publication*. Menurut SEAMOLEC (2007:6) *electronic publication* (*Epub*)

merupakan salah satu format buku digital yang disepakati oleh International Digital Publishing Forum (IDPF) pada Oktober 2011. *Epub* menggantikan peran Open eBook sebagai format buku terbuka. *Epub* terdiri atas fail multimedia, html5, css, xhtml, xml yang dikemas dalam satu fail.

Format *Epub* merupakan salah satu format buku digital yang paling populer sebagai format yang tidak mengacu kepada salah satu pengembang tertentu, membuat format ini dapat dibaca di berbagai perangkat, seperti: komputer (AZARDI, Calibre, plugin firefox, plugin google chrome), Android (FBReader, Ideal Reader), iOS (ireader), Kobo eReader, Blackberry playbook, Barnes and Noble Nook, Sony Reader, dan berbagai perangkat lainnya. Berbagai kelebihan *Epub* yang ditawarkan telah menjadikan *Epub* sebagai salah satu format buku digital yang paling banyak digunakan, fitur-fiturnya antara lain: (1) format terbuka dan gratis, (2) berbagai pembaca *Epub* yang telah tersedia di berbagai perangkat, (3) berbagai *software* pembuat *Epub* telah tersedia, (4) mendukung untuk video dan audio, (5) *reflowable* (*word wrap*), dan pengaturan ukuran text, (6) mendukung untuk DRM, dan (7) *styling* CSS.

Format *Epub* membutuhkan aplikasi alat baca. Daftar aplikasi alat baca *Epub* dapat diurutkan berdasarkan *platform* dan sistem operasinya. *Platform* yang dimaksud seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* (SEAMOLEC, 2017:8-9). Penjelasan sebagai berikut.

- a. Pada komputer maupun laptop, aplikasi yang digunakan dikategorikan berdasarkan sistem operasi: 1) Microsoft Windows dapat menggunakan perangkat lunak seperti Calibre eBook Viewer, Azardi; 2) Apple MacOS dapat menggunakan perangkat lunak seperti iBooks, Calibre eBook Viewer, dan Azardi; 3) Linux dapat menggunakan perangkat lunak Okular, Calibre eBook Viewer, dan Azardi.
- b. Pada tablet dan *smartphone*, aplikasi yang digunakan dikategorikan berdasarkan sistem operasi: 1) Apple iOS dapat menggunakan perangkat lunak iBooks; 2) Google Android dapat menggunakan perangkat lunak Moon+Reader, Ideal reader, Aldiko, dan FBReader; 3) Blackberry OS dapat menggunakan perangkat lunak *Epub* reader yang bisa diunduh di Blackberry World.
- c. Pada telepon seluler atau *feature phone* ada aplikasi Albitreader. Idealnya, sebuah format *Epub* rata-rata berjalan stabil dan banyak digunakan pada perangkat alat baca tablet dibandingkan dengan perangkat alat baca lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran di kelas VI dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menerapkan model *discovery learning*. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan selama ± 10 menit. Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan kelas untuk belajar, yaitu kegiatan berdoa dan absensi. Setelah siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima pelajaran, guru melakukan fase I (stimulasi) dengan memberikan pertanyaan pembuka materi tentang sistem tata surya. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pelajaran dan indikator pencapaian kompetensi siswa. Pada pertemuan pertama, guru memberikan berbagai pertanyaan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang akan dipelajari.

Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 50 menit. Pada kegiatan inti, guru melakukan fase 2 sampai dengan fase 5. Fase 2 merupakan identifikasi masalah, yaitu guru mengajak siswa untuk membuat *problem statement* sebanyak-banyak tentang bahan pelajaran dan memilih satu permasalahan untuk dipelajari lebih lanjut. Permasalahan yang dipilih pada

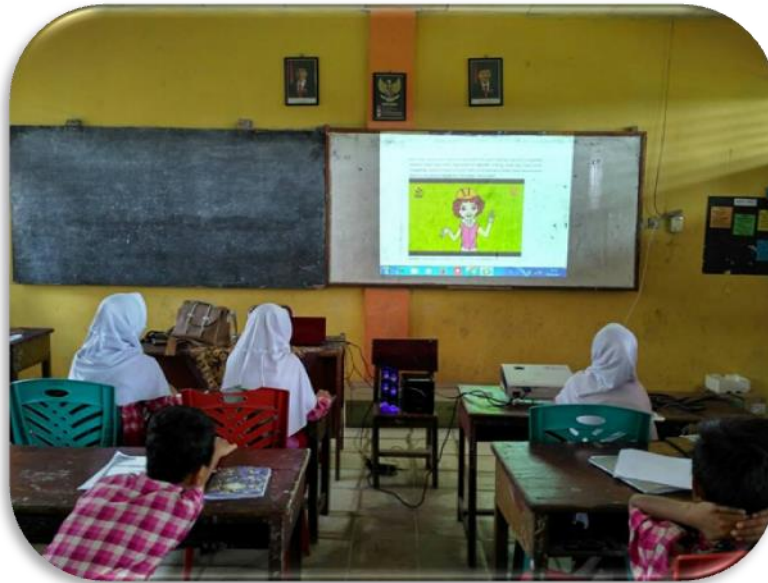
fase 2 adalah tentang sistem tata surya. Pada fase 3 (pengumpulan data), guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang materi dari berbagai literatur yang telah disediakan. Dalam hal ini guru menggunakan buku digital berformat *Epub*.

Selanjutnya, pada fase 4 (pengolahan data) guru meminta siswa mengolah data yang mereka dapatkan dari proses membaca literatur. Fase 5 (verifikasi), guru meminta siswa untuk melakukan pemeriksaan untuk membuktikan benar atau tidaknya temuan yang diperoleh.

Kegiatan penutup dilaksanakan selama ± 10 menit. Pada kegiatan penutup, guru melakukan fase 6 (generalisasi atau menarik kesimpulan) dengan meminta siswa membuat kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi, dan merumuskannya untuk menjawab *problemstatement* tentang sistem tata surya. Berikut ini ditampilkan beberapa gambar produk *Epub Tata Surya untuk Sekolah Dasar* yang dibuka pada perangkat *smartphone*.



Gambar 1. Konten *Epub* pada *Smartphone*



Gambar 2 Konten *Epub* pada laptop

Rincian aktivitas siswa yang diamati berdasarkan fase *discovery learning* ada 6, yaitu: (1) melakukan tanya jawab untuk menstimulasi belajar, (2) merumuskan *problem statement*, (3) mengumpulkan informasi, (4) mengklasifikasi informasi yang diperoleh, (5) memverifikasi informasi, dan (6) menggeneralisasi hasil verifikasi. Adapun rincian skor aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan buku digital berformat *Epub* sebagai berikut.

Tabel 1. Rincian Skor Aktivitas Siswa Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

No	Aktivitas Siswa	Skor					Bobot Skor	Skor					Bobot Skor
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	Aktivitas 1	-	-	4	9	6	78	-	-	2	10	7	81
2	Aktivitas 2	-	-	4	10	5	77	-	-	3	9	7	80
3	Aktivitas 3	-	-	3	7	9	82	-	-	-	12	7	83
4	Aktivitas 4	-	-	4	9	6	78	-	-	1	13	5	80
5	Aktivitas 5	-	-	5	10	4	75	-	-	-	13	6	82
6	Aktivitas 6	-	-	2	12	5	79	-	-	-	10	9	85
Total Skor							472	Total Skor					491
Persentase							82,81%	Persentase					86,14%

Sumber: Data Olahan (2017)

Dari tabel 1 diperoleh informasi bahwa pada pertemuan pertama, skor yang diperoleh siswa secara klasikal untuk aktivitas pembelajaran *discovery learning* adalah 472 dari skor maksimum 570. Skor perolehan tersebut dipersentasekan menjadi 82,81%. Persentase ini menunjukkan bahwa secara klasikal siswa melakukan aktivitas

pembelajaran *discovery learning* dengan baik. Pada pertemuan kedua, skor yang diperoleh siswa secara klasikal adalah 491 dengan 86,14%. Dengan demikian, pada pertemuan kedua siswa melakukan aktivitas pembelajaran *discovery learning* dengan sangat baik.

Discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran *discovery learning* membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, bergantung dari cara belajar siswa. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer (Kemendikbud, 2013:4).

Selain meningkatkan proses kognitif siswa, *discovery learning* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Bruner, belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui *discovery learning* yang merupakan proses belajar. Guru harus menciptakan situasi belajar yang problematis, menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, mencari jawaban sendiri dan melakukan eksperimen. Bentuk lain dari belajar penemuan adalah guru menyajikan contoh-contoh dan siswa belajar bekerja dengan contoh tersebut sampai dapat menemukan sendiri (Putrayasa, 2012:66).

Sementara, media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti buku digital berformat *Epub* memiliki banyak manfaat yang dapat mendukung proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas secara efektif. Karenanya, guru dapat mengembangkan berbagai perangkat multimedia pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan siswanya.

Simpulan

Discovery learning memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengorganisasikan berbagai konsep, prinsip, dan hubungan dengan cara menemukan sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna bagi setiap peserta didik. Untuk mendukung pembelajaran berbasis penemuan berjalan dengan tujuan yang diharapkan, guru dapat menghadirkan media belajar digital di dalam kelas. Salah satunya adalah buku digital berformat *electronic publication (Epub)*. *Epub* merupakan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi yang dapat dikembangkan guru untuk proses pembelajaran di dalam dan di luar sekolah. Dengan memuat konten multimedia seperti audio dan video di dalamnya, buku digital berformat *electronic publication* memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara interaktif dan menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri.

Daftar Pustaka

- Alma, Buchari, dkk. (2010). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Kemendikbud. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nanang, Hanafiah dan Cucu Suhada. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Putrayasa, Ida Bagus. (2012). *Buku Ajar Landasan Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.

Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre (SEAMEO SEAMOLEC). (2017). *Buku Digital: Pelatihan Daring Electronic Publication*. Jakarta: SEAMOLEC.

Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

PENERAPAN MEDIA KUARTET INVERTEBRATA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN MOTIVASI BELAJAR

Muhammad Nur

SMP Negeri 8 Parepare, Kota Parepare, Sulawesi Selatan
muhammadnur029@gmail.com

ABSTRAK

Makalah hasil penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk 1) meningkatkan keterampilan proses sains dan 2) motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media kuartet invertebrata dari Kalender Bekas dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan. Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah peserta didik kelas VII₂ SMP Negeri 8 Parepare pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 24 peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi untuk mengukur keterampilan proses sains dan angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk membandingkan skor keterampilan proses sains dan motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rerata keterampilan proses sains peserta didik dari 51,88 pada siklus I menjadi 75,63 pada siklus II. Motivasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 74,42 pada siklus I menjadi 80,39 pada siklus II. Respon peserta didik terhadap pengembangan kuartet invertebrata sangat baik.

Kata Kunci : *Kuartet invertebrata; keterampilan proses sains; dan motivasi belajar*

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan diharapkan dapat membantu mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21. Kurikulum pendidikan diarahkan untuk memberikan keterampilan dan keahlian bertahan hidup dalam kondisi yang penuh dengan berbagai perubahan, persaingan, ketidakpastian, dan kerumitan dalam kehidupan. Kurikulum disusun untuk melahirkan lulusan yang kompeten, cerdas dalam membangun integritas sosial, serta mewujudkan karakter nasional yang berkepribadian mulia dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral.

Kurikulum dalam pembelajaran IPA seharusnya dapat menumbuhkembangkan kompetensi peserta didik pada ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan. Ketiga ranah kompetensi tersebut menekankan pada proses psikologis yang berbeda. Sikap dapat diperoleh melalui aktivitas menerima, menghargai, menjalankan, menghayati, dan mengamalkan. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta yang digunakan sebagai penggerak untuk memahami lintas mata pelajaran yang lain. Sedangkan pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi (Widodo, Rachmadiarti, & Hidayati, 2016; 3).

Hasil studi *Programmed for International Student Assessment (PISA)* tahun 2012 menunjukkan bahwa rerata skor IPA peserta didik di Indonesia hanya mencapai angka 382, sedangkan rerata skor Internasional berada pada angka 501 (OECD, 2014). PISA merupakan suatu program yang mengukur kecakapan anak berusia 15 tahun dalam mengimplementasikan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah-masalah dunia nyata. Hasil studi *Trends in International Mathematics and*

Science Study (TIMSS) pada tahun 2011 menunjukkan skor pencapaian kecakapan IPA peserta didik kelas VIII di Indonesia berada di bawah rata-rata internasional, yaitu 406 dari rata-rata Internasional 500 (Martin *et al.* 2012). Kemampuan IPA yang rendah pada studi *PISA* dan *TIMSS* menunjukkan bahwa peserta didik di Indonesia belum mampu bersaing dengan negara lain.

Hasil studi diatas senada dengan rerata capaian penilaian harian peserta didik kelas VII.₂ semester ganjil tahun ajaran 2017-2018 adalah 45,97. Capaian hasil belajar ini menunjukkan kompetensi IPA peserta didik di kelas tersebut masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi, keterampilan proses sains peserta didik juga masih cukup rendah. Sehingga dibutuhkan suatu perbaikan dalam proses pembelajaran untuk dapat mengatasi masalah tersebut.

Conny (Risamasu, 2016) menjelaskan bahwa keterampilan proses sains adalah keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah baik kognitif atau psikomotor yang dapat digunakan dalam menemukan suatu konsep, prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang sebelumnya telah ada ataupun untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Keterampilan proses sains dasar terdiri atas observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, serta inferensi. Sedangkan keterampilan proses sains terpadu terdiri dari menentukan variabel, menyusun data, membuat grafik, membuat hubungan variabel, memproses data, menganalisis data penyelidikan, menyusun hipotesis, definisi operasional variabel, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen. Dengan demikian, peserta didik secara bertahap dapat dilatih menguasai keterampilan proses sains dasar sampai yang tertinggi. Keterampilan proses sains memungkinkan peserta didik untuk memformulasikan pertanyaan, temuan dan menemukan jawaban secara sistematis (Wilujeng, 2011). Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas sedapat mungkin dapat melatih pengembangan keterampilan proses sains peserta didik.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran dilakukan dengan melibatkan semua komponen. Guru sebagai salah satu sumber belajar, peserta didik sebagai penerima, dan media sebagai perantara. Oleh karena itu, media memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran di kelas seringkali dihadapkan pada keadaan yang kurang menarik perhatian peserta didik, peserta didik merasa bosan dan kurangnya motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran juga sering membahas materi yang abstrak dan di luar pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik (Daryanto, 2013). Kondisi tersebut dapat menyebabkan materi yang dipelajari tidak dapat dipahami dengan baik, sehingga berpengaruh terhadap capaian belajar peserta didik.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting bagi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pengembangan situasi pembelajaran yang utuh, dinamis, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar bila merasa pembelajaran itu bermakna baginya dan berhasil menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Motivasi merupakan faktor psikologis penting dalam proses pembelajaran. Motivasi dibangkitkan melalui suatu stimulus bersama ingatan untuk dapat mempengaruhi peserta didik sedemikian berfungsi dalam mengarahkan, mengaktifkan dan meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Santrock (2011: 438) menjelaskan bahwa motivasi merupakan proses yang

memberikan semangat, arah dan menyokong perilaku. Schunk, Pintrich, & Meece, (2012: 6) menjelaskan motivasi sebagai proses diinisiasikan dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Motivasi umumnya berasal dari dalam diri sendiri (intrinsik), tetapi terkadang kekuatan dari luar (ekstrinsik) dapat memberikan dorongan tambahan untuk mengambil tindakan (Kirby & McDonald, 2009: 40).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu aktivitas proses pembelajaran di kelas, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang harus terintegrasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran karena berkaitan dengan tingkat berpikir peserta didik. Tingkatan berpikir manusia dimulai dari berpikir konkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Melalui media pembelajaran, konsep yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit dan yang kompleks dapat menjadi lebih sederhana.

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristiknya masing-masing. Karakteristik tersebut dapat diketahui berdasarkan kemampuan media pembelajaran dalam menimbulkan rangsangan pada indra manusia. Berdasarkan karakteristik inilah guru dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media oleh guru juga harus memperhatikan peserta didik, tujuan pembelajaran dan materi. Media pembelajaran dapat menjadi sebuah strategi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sedapat mungkin memanfaatkan media yang tersedia di lingkungan sekitar. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara langsung atau dimodifikasi terlebih dahulu sebelum digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media di lingkungan sekitar sangat efektif dan efisien, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya. Lingkungan sekitar sekolah menyediakan banyak bahan bekas yang dapat digunakan untuk membuat media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu diantara bahan yang dapat digunakan adalah kalender bekas.

Kalender bekas masih memiliki satu sisi yang dapat dimanfaatkan untuk menggambar objek yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media gambar yang dapat dikembangkan menggunakan bahan kalender bekas adalah kuartet. Kalender bekas yang ideal dimanfaatkan untuk membuat kuartet memiliki ketebalan sekitar 0,5 mm. Kuartet dengan ketebalan tersebut dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik ketika bermain di kelas dibanding dengan ketebalan yang lebih kecil.

Penggunaan media kuartet sesuai dengan karakteristik materi klasifikasi makhluk hidup. Salah satu materi dalam klasifikasi makhluk hidup adalah klasifikasi hewan invertebrata. Pada materi invertebrata, peserta didik diharapkan dapat mengklasifikasikan hewan ke dalam berbagai kelompok tertentu. Permainan kuartet yang identik dengan mengelompokkan objek kartu diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengklasifikasikan hewan invertebrata ke dalam berbagai kelompok tertentu. Dengan demikian keterampilan proses sains peserta didik dapat mengalami peningkatan. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan diharapkan memotivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian meliputi 1) Apakah penerapan media Kuartet Invertebrata dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan dapat meningkatkan keterampilan proses peserta didik?, 2) Apakah penerapan media Kuartet Invertebrata dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian meliputi 1) Meningkatkan keterampilan

proses peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan melalui penerapan media Kuartet Invertebrata, 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan melalui penerapan media Kuartet Invertebrata.

METODE PENELITIAN

Media kuartet invertebrata diaplikasikan dalam pembelajaran melalui Penelitian tindakan Kelas. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Kemmis & McTaggart seperti pada Gambar 17. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 (tiga) tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Parepare pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII₂ yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 9 perempuan.

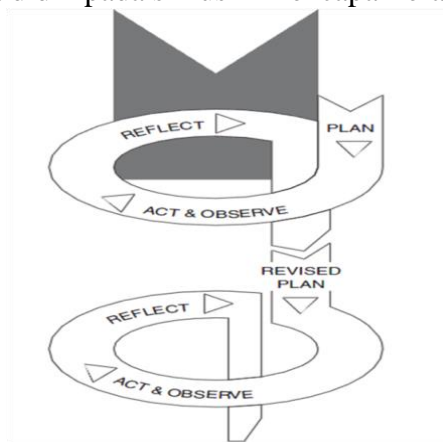
Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah media kuartet invertebrata dan variabel terikatnya adalah keterampilan proses sains dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil kajian teoritis, definisi operasional variabel dalam pengembangan media kuartet invertebrata adalah sebagai berikut; 1) Kuartet invertebrata adalah kartu bergambar yang berisi keterangan tentang judul seri kelompok, nama, ciri dan gambar hewan invertebrata yang terdiri dari 32 kartu dengan 8 seri judul yang berbeda dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan motivasi belajar peserta didik; 2) Keterampilan proses sains adalah keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah baik kognitif atau psikomotor yang dapat digunakan dalam menemukan suatu konsep pada aspek pengamatan, klasifikasi, inferensi dan komunikasi; 3) Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri peserta didik yang memberi semangat, mencurahkan daya dan mempertahankan perilaku dalam belajar yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diukur melalui aspek visi, sikap, usaha, kegigihan, kepuasan serta lingkungan belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengukur keterampilan proses sains dan lembar angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik kuantitatif. Analisis statistik kuantitatif dilakukan dengan menghitung rerata skor, skor maksimum, skor minimum, varian dan standar deviasidilakukan dengan menggunakan *software office microsoft Excel* 2007.

Pada siklus I dilakukan tahap perencanaan pembelajaran dengan menyiapkan RPP dan media pendukung proses pembelajaran. Pada tahap tindakan dilaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disiapkan dan melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah pelaksanaan tindakan, dilakukan refleksi seluruh kegiatan pada siklus I dengan melakukan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menyusun perencanaan pembelajaran dan perbaikan media pada siklus II.

Pada siklus II dilakukan tahap perencanaan pembelajaran dengan menyiapkan RPP dan media kuartet invertebrata. Pada tahap tindakan dilaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disiapkan dengan menggunakan kuartet invertebrata dan melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah pelaksanaan tindakan, dilakukan refleksi seluruh kegiatan pada siklus II dengan melakukan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah setelah menerapkan media kuartet invertebrata pada materi klasifikasi hewan dalam pembelajaran IPA, keterampilan proses sains peserta didik pada siklus II mencapai rerata skor minimal 75 dengan ketuntasan 75% dan motivasi belajar peserta didik pada siklus II mencapai rerata skor minimal 75,00.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Spiral
(Kemmis & McTaggart, 2007; 278)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Proses Sains peserta didik pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel1. Hasil Observasi Keterampilan Proses Sains Peserta Didik

No	Deskripsi	Siklus I	Siklus II
1	Subjek Penelitian	24	24
2	Rerata	51,88	75,63
3	Skor Terendah	35,00	55,00
4	Skor Tertinggi	80,00	100,00
5	Varian	123,51	118,07
6	Standar deviasi	11,11	10,87

Deskripsi presentase ketuntasan keterampilan proses sains peserta didik pada siklus I dan siklus II disajikan pada tabel 2 berikut.

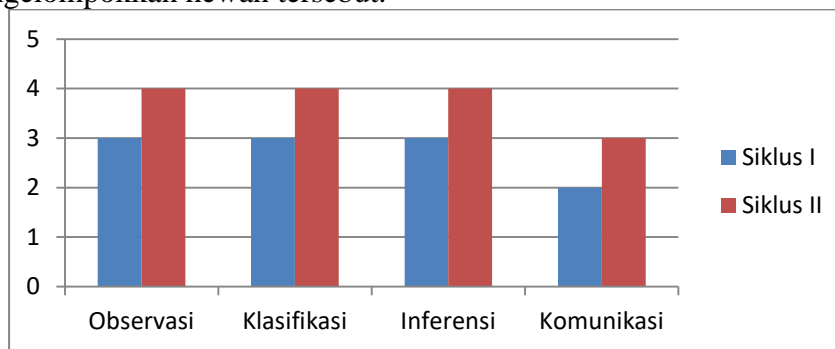
Tabel 2. Presentase Ketuntasan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	3	12,50 %	19	79,17 %
2	Tidak Tuntas	21	87,50 %	5	20,83 %

Hasil observasi keterampilan proses sains peserta didik menunjukkan rerata skor sebesar 51,88 pada siklus I dan 75,63 pada siklus II. Hasil ini menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan proses peserta didik setelah penerapan media kuartet invertebrata dalam proses pembelajaran pada materi klasifikasi hewan. Hasil ini sesuai dengan beberapa penelitian yang menemukan bahwa penggunaan media kuartet dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik. Indikator keberhasilan aspek keterampilan proses sebesar 75% yang ditetapkan di awal penelitian berhasil tercapai.

Kompetensi yang diharapkan dari permainan kuartet adalah peserta didik diharapkan dapat mengelompokkan hewan berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang dimiliki. Siswa diharapkan mengalami secara tidak langsung proses pengklasifikasian hewan melalui permainan kuartet bukan dengan cara menghafalkan materi tersebut (Budiarti & Sadikin, 2015). Permainan kuartet invertebrata melatih kemampuan peserta didik dalam melakukan pengamatan (observasi), klasifikasi, inferensi dan komunikasi yang merupakan komponen keterampilan proses sains yang diukur pada penelitian ini. Secara umum, grafik keterampilan proses sains peserta didik disajikan pada gambar 2.

Berdasarkan gambar 2 semua komponen keterampilan proses sains mengalami peningkatan pada siklus II. Keterampilan dalam mengamati akan berkembang dan mengalami peningkatan ketika peserta didik secara tidak langsung mengamati gambar hewan pada kartu kuartet. Banyak jenis hewan invertebrata yang sebelumnya tidak diketahui oleh peserta didik. Dalam permainan kuartet mereka dapat mengamati hewan-hewan tersebut sambil menunggu giliran dalam bermain. Kemampuan dalam klasifikasi atau mengelompokkan akan meningkat karena kuartet adalah permainan mengelompokkan kartu. Hewan-hewan yang berada dalam satu seri kartu berasal dari kelompok hewan yang sama. Misalnya Hewan seperti bulubabi, bintang laut, lilia laut dan teripang berada pada kuartet kelompok hewan *Echinodermata*. Sehingga peserta didik akan terlatih mengelompokkan hewan tersebut.



Gambar 2. Grafik Keterampilan Proses Sains

Keterampilan dalam membuat inferensi juga dilatihkan dalam permainan kuartet. Peserta didik dapat menggambarkan kesimpulan berdasarkan data-data yang dikumpulkan dalam permainan kuartet. Peserta didik juga dapat menebak kartu kuartet lawan berdasarkan kejadian yang terjadi sepanjang permainan. Keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata untuk mendeskripsikan ciri-ciri hewan berdasarkan gambar dapat dilatihkan. Disamping itu, keberadaan ciri-ciri kelompok hewan pada kuartet invertebrata memudahkan peserta didik untuk mengenali hewan yang dimaksud.

Deskripsi Hasil Angket motivasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

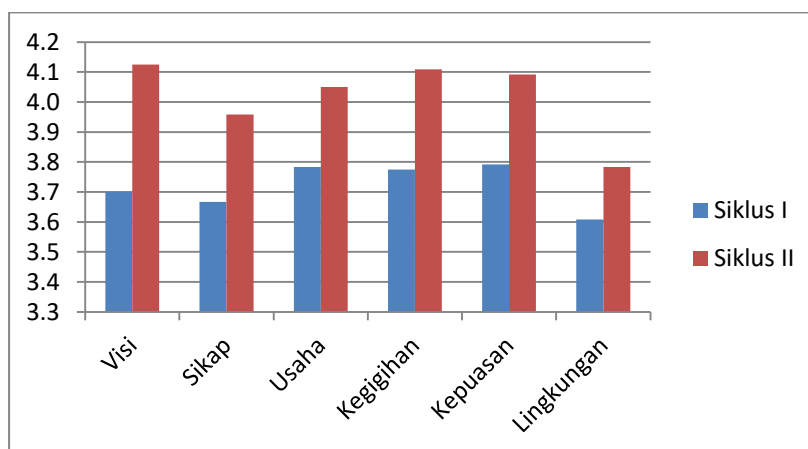
No	Deskripsi	Siklus I	Siklus II
1	Subjek Penelitian	24	24
2	Rerata	74,42	80,39
3	Skor Terendah	68,00	70,67
4	Skor Tertinggi	84,00	87,33
5	Varian	16,15	14,45
6	Standar deviasi	4,02	3,80

Respon peserta didik terhadap pengembangan kuartet invertebrata disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Respon Peserta Didik Terhadap Produk

No	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategoti
1	20	83	Sangat Baik
2	4	17	Baik
3	0	0	Cukup Baik
4	0	0	Kurang Baik
5	0	0	Tidak Baik

Hasil angket motivasi belajar peserta didik pada tabel 6 menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 74,42 pada siklus I menjadi 80,39 pada siklus II. Grafik motivasi belajar peserta didik disajikan pada gambar 3. Grafik tersebut menunjukkan peningkatan semua aspek motivasi belajar pada siklus II yaitu aspek visi, sikap, usaha, kegigihan, kepuasan serta lingkungan belajar pesertadidik. Visi dan sikap terhadap belajar berubah setelah penerapan media kuartet invertebrata. Pada saat penerapan media kuartet invertebrata, peserta didik mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas sampai selesai. Pada siklus I masih ada peserta didik yang meminta izin keluar kelas, sedangkan pada siklus II hampir tidak ada lagi yang meminta izi. Penerapan media kuartet invertebrata membuatpeserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Motivasi Belajar Peserta Didik

Aspek usaha dan kegigihan peserta didik juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I peserta didik masih meminta bantuan temannya maka pada siklus II mereka berusaha

menyelesaikan sendiri. Peserta didik juga berusaha mempelajari ulang materi pelajaran sebelumnya dan mengerjakan tugas yang diberikan. Aspek kepuasan peserta didik juga mengalami peningkatan sebagai bentuk apresiasi mereka terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan memberikan kepuasan tersendiri bagi peserta didik dan menciptakan kondisi lingkungan belajar yang baru.

Hasil ini relevan dengan beberapa penelitian yang menemukan bahwa penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Diantaranya penelitian Intan Puspita Sari dkk menunjukkan bahwa media kuartet yang dikembangkan meningkatkan motivasi peserta didik (Sari, Sari, & Rahmayani, 2016).

Respon peserta didik terhadap produk media hasil pengembangan kuartek invertebrata sangat baik seperti disajikan pada Tabel 4. Presentase peserta didik yang memberikan respon yang sangat baik sebesar 83% dan 17% memberikan respon baik. Hasil ini sesuai dengan kondisi proses pembelajaran pada saat media kuartet ini diterapkan.

KESIMPULAN

1. Penerapan kuartet invertebrata dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik;
2. Penerapan kuartet invertebrata dalam pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Budiarti, R. S., & Sadikin, A. (2015). Pengaruh Kartu Kwartet Animalia dengan Model TGT Terhadap Pemahaman Materi Taksonomi Hewan Siswa Sman 8 Kota Jambi. *Jurnal BIODIK* , 1 - 9.

Daryanto. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2007). Participatory Action Research. In Denzin, & Lincoln, *Strategies of Qualitative Inquiry* (pp. 271-330).

Kirby, E., & McDonald, J. (2009). *Engage Every Student : Motivation Tools for Teachers and Parents*. Minneapolis: Search Institute.

Martin, M. O. (2012). *TIMSS International Result in Science*. Amsterdam: TIMSS and PIRLS International Study Center.

OECD. (2014). PISA 2012 Results in Focus : What 15 Years Old Know and What Can They Do With What They Know. *OECD Publishing* , 5.

Risamasu, P. V. (2016). Peranan Pendekatan Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (pp. 73 - 81). Jayapura.

- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill .
- Sari, I. P., Sari, S. A., & Rahmayani, R. F. (2016). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* , 1 -10.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan : Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi Ketiga*. Jakarta: Indeks.
- Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2016). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester I*. Jakarta: Kemendikbud.
- Wilujeng, I. (2011). *Membumikan IPA Terpadu*. Semarang: UNNES.

Visualisasi Potret Nilai-Nilai PPK Sebagai Upaya Pembinaan Aspek Sikap Siswa Di Sekolah Dasar

Yunita Nansir.

SD Negeri No. 183 Garanta Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan

E-mail: yunitanansirsp@gmail.com

Abstrak

Visualisasi Potret Nilai-Nilai PPK Sebagai Upaya Pembinaan Aspek Sikap Siswa di sekolah dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh strategi pembelajaran ini, meningkatkan aspek sikap siswa khususnya dalam aktivitas pembelajaran di sekolah

dan aktifitas kegiatan olahraga dalam masyarakat pada umumnya. Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran ini akan diukur dengan beberapa penilaian diantaranya, tes individu, pengamatan, angket dan respon siswa. Hasil pembelajaran ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perilaku positif siswa seperti, sportifitas, kejujuran, kesabaran, kesopanan dan kedisiplinan siswa setelah pembelajaran ini dilakukan. Dengan melihat hasil dari inovasi ini, maka disarankan agar guru dalam mengajarkan khususnya pembelajaran di sekolah, kiranya selalu mengintegrasikan nilai-nilai PPK setiap materi dalam pembelajaran dikelas khususnya pembinaan sikap siswa.

Kata Kunci: Visualisasi Potret nilai-nilai PPK; Aspek sikap

A. Pendahuluan

Revolusi di bidang Pendidikan ditandai dengan adanya pergeseran paradigma belajar. Paradigma tradisional percaya bahwa belajar yang baik adalah penuh disiplin, patuh, guru sebagai satu-satunya sumber ilmu. Sementara itu nampak bahwa hasil dari proses pembelajaran semacam itu menciptakan siswa dengan urutannya yang statis serta hanya mementingkan hasil belajar siswa, sedangkan aspek sikap cenderung terabaikan. Oleh karena itu saat ini dibutuhkan paradigma baru dalam pembelajaran. Guru dituntut sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran hendaknya lebih mengacu kepada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, efisien, menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Maka guru harus memilih metode dan teknik pembelajaran yang dapat menghindari keadaan pembelajaran yang monoton. Penggunaan media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan pendidik dan sudah barang tentu

akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran dikarenakan peserta didikan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan.

Upaya perbaikan dan pembaharuan dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Inovasi tersebut ditandai dengan munculnya berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pembelajaran tentunya menuntut peran guru yang mendidik pesisir strategis dalam perkembangan sumber daya manusia anak didik untuk terus mengikuticepatnya perubahan itu, termasuk didalamnya perubahan aspek sikap dalam pembelajaran Penjasorkes.

Anak-anak sebagai generasi unggul, pada dasarnya tidak akan tumbuh dengan sendirinya, melainkan membutuhkan bimbingan-bimbingan. Mereka sangat membutuhkan lingkungan yang sengaja diciptakan yang memungkinkan potensi mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan optimal.

Upaya pembinaan budi pekerti dan pengembangan kepribadian siswa yang dilandasi oleh keimanan dan ketakwaan harus terus ditingkatkan agar dapat mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berjalan begitu cepat untuk mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk selalu berusaha dan meningkatkan kreativitas dalam mengantisipasi kecenderungan kelesuan mutu pendidikan dan rendahnya moralitas anak didik.

Kita tidak dapat menutup mata bahwa moralitas anak didik begitu rendah. Tawuran antar pelajar yang sering terjadi dan keterlibatan siswa mengkonsumsi narkoba merupakan bukti yang harus menjadi perhatian khusus dari semua komponen pendidikan, terutama guru yang berhubungan langsung dengan anak melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu paradigma baru dalam proses pembelajaran harus kita ciptakan, namun kecenderungan mempertahankan pembelajaran yang bersifat konvensional masih sangat nampak, terutama guru pendidikan jasmani yang selama ini kurang memperhatikan pembinaan aspek moralitas anak. Dalam pembelajaran hanya menitikberatkan aspek penguasaan teknik dasar terhadap cabang olahraga yang diberikan, sehingga yang menonjol hanya penguasaan keterampilan individu anak. Sedangkan aspek moralitas anak cenderung terabaikan, padahal tujuan yang diharapkan adalah bagaimana nilai-nilai karakter bangsa yang tertanam dalam diri siswa dapat tumbuh mengiringi keterampilan yang ia dapatkan melalui pembelajaran tersebut.

Suatu kenyataan yang tidak dapat dierelakkan bahwa, olahraga dapat bersinggungan dengan nilai-nilai agamadan nilai-nilai moral. Contoh konkret dapat kita lihat pada kostum yang dipakai pada olahraga tertentu seperti bola voli, renang, dan senam. Pakaian yang digunakan adalah pakaian minim, bahkan dapat menonjolkan bagian-bagian tubuh yang seharusnya dalam agama harus tersembunyi dari pandangan orang yang bukan muhrim. Contoh lain adalah olahraga jinju, olahraga tersebut terkesan mengadusesama manusia yang seharusnya secara manusiawi tidak boleh dilakukan

Munculnya tindakan-tindakan atau sikap yang tidak terpuji, bahkan menjurus pada tindakan anarkis dalam suatu permainan atau pertandingan olahraga lebih diakibatkan kurang dimilikinya sportifitas pada diri pemain, hal semacam ini sering terjadi dalam setiap pertandingan olahraga. Insiden yang paling sering terjadi yaitu olahraga beregu, seperti bola voli, takraw dan permainan sepak bola baik yang melibatkan anak sekolah, maupun masyarakat umum.

Dalam pembelajaran tersebut diintegrasikan aspek pembinaan sikap ke dalam pembelajaran. Metode pembelajaran ini menggunakan media yang diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai PPK serta merangsang siswa untuk berperilaku positif, seperti menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, jujur, rukun serta dapat memperlihatkan sopan santun yang baik.

Permasalahan dalam karya kreatifitas ini adalah ” Apakah Visualisasi Potret Nilai-Nilai PPK dalam Pembelajaran sebagai upaya dalam pembinaan Aspek Sikap Siswa Kelas IV SD Negeri 183 Garanta Kabupaten Bulukumba? ”. Tujuan yang hendak dicapai pada pembuatan serta kreatifitas pembelajaran ini adalah Dengan memanfaatkan media potret nilai-nilai PPK dapat mengetahui kualitas, hasil belajar dan aspek sikap siswa terhadap pembelajaran

B. Metode

1. Ide Dasar

Ide dari pembelajaran ini muncul, setelah penulis melakukan pengamatan terhadap fenomena sosial yang sering terjadi selama ini, bahwa dalam setiap even olahraga, baik dalam masyarakat maupun kegiatan-kegiatan yang sering dilaksanakan di sekolah, seperti olahraga, Pop dan kegiatan-kegiatan lainnya, tidak jarang kita jumpai perilaku-prilaku pemain yang tidak menjunjung nilai-nilai sportifitas yang seharusnya dimiliki oleh setiap pemain. Akibatnya, sikap-sikap seperti protes, sifat kasar, bahkan mungkin keributan dan perkelahian di lapangan adalah merupakan pemandangan yang sudah terbiasa kita saksikan. Kami menyadari bahwa hal tersebut sering terjadi karena tidak tertanamnya aspek moralitas dalam diri anak, sehingga sportifitas dan fairplay yang seharusnya dijunjung tinggi terabaikan.

2. Alat, Bahan dan Cara pembuatan

1. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan Media

Menyiapkan potret/gambar realitas kehidupan manusia yang merupakan nilai-nilai luhur karakter budaya dalam masyarakat. Potret tersebut berupa gambar dan video yang dapat didownload dari internet dapat pula di potret langsung dari kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat sekitar. Potret-potret tersebut merupakan cerminan kehidupan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia, seperti nilai-nilai sportifitas, tanggung jawab, kejujuran, kesopanan, kerjasama, tolong menolong dan lain-lain sebagainya. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat menjadi media edukasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Contoh potret nilai-nilai karakter budaya dalam kehidupan masyarakat yang dipersiapkan

SPORTIFITAS



Gambar di atas adalah potret seseorang yang menjunjung nilai-nilai sportifitas, hal ini biasa terjadi pada dunia olahraga maupun even-even lain dalam masyarakat.

Tujuan dalam Pembelajaran: Melatih nilai-nilai sportifitas siswa dengan prinsip bahwa kalah dan menang dalam suatu pertandingan adalah hal yang biasa.

MENOLONG



Gambar di atas adalah potret kehidupan masyarakat yang menjunjung nilai-nilai luhur sebagai karakter budaya bangsa yaitu tolong menolong.

Tujuan dalam pembelajaran : Melatih kepekaan sosial siswa, agar tertanam dalam dirinya untuk senang menolong antar sesama.

SOPAN SANTUN



Sopan santun adalah cermin budaya dalam masyarakat Indonesia, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat dalam berbagai profesi.

Tujuan dalam pembelajaran : melatih kepekaan terhadap penghargaan pada orang lain, baik terhadap orang tua, guru maupun terhadap teman sendiri.

KERJASAMA DAN KEKOMPAKAN



kerjasama dan kekompakan atau persatuan adalah nilai-nilai yang masih dipertahankan Sampai sekarang, kemerdekaanpun dapat kita raih melalui budaya persatuan, kekompakan dan kerjasama semua komponen bangsa

Tujuan pembelajaran : Memupuk rasa persatuan dan kesatuan antar siswa, sehingga setiap aktifitas siswa dimana pun ia berada selalu memperlihatkan kerjasama yang baik.

TANGGUNG JAWAB



Setiap manusia memiliki tanggung jawab masing-masing, baik dunia maupun

Tujuan dalam pembelajaran: menanamkan sikap tanggung jawab sebagai siswa yang bertanggung jawabnya sebagai siswa terhadap tugas-tugas sekolah, maupun tanggung jawabnya terhadap orangtua.

KEJUJURAN



Kejujuran adalah nilai-nilai karakter bangsa yang selama ini hampir luntur namun masih ada orang yang menjunjung nilai-nilai kejujuran itu.

Tujuan Pembelajaran: menanamkan nilai-nilai kejujuran pada siswa, dengan prinsip bahwa tanpa kejujuran seseorang tak akan sukses dunia maupun akhirat

3. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Mengamati dan mendiskusikan gambar yang terdapat pada lembar pengamatan sebagai petunjuk kerja berbasis kajian dari berbagai aspek untuk dikritisi dan dikaji oleh siswa, seperti pendapat siswa terhadap fakta tersebut, penyebabnya, akibatnya, solusi, pertanyaan kritis dan lain-lain. Aplikasi dalam pembelajaran sebagai berikut:

LEMBAR KERJA KELOMPOK		
1		
2		

Amati dan diskusikan Potret Potret Kehidupan di atas

1. Bagaimana Pendapatmu terhadap tindakan yang dilakukan seseorang pada masing-masing gambar diatas.
2. Bagaimana Komentar mu seandainya anda yang menjadi pelaku ketiga potret diatas ?
3. Sebagai seorang siswa yang baik, apa saran dan solusi yang anda tawarkan kepada teman-temanmu atau kepada orang lain perihal nilai-nilai karakter yang terdapat pada gambar diatas.

Sebagai orang yang beriman anda harus
konsekwen
mengamalkan dalam kehidupan sehari-
hari payang
menjadi komitmen dalam diskusi anda
..... OkTerimakasih

NAMA

KELOMPOK

.....

Lembar pengamatan diatas adalah untuk satu kelompok dan kelompok lain juga di buat lembar pengamatan dengan potret nilai-nilai karakter yang berbeda. Hal tersebut dilakukan agar masing-masing kelompok dapat saling berbagi pada diskusi kooperatif sesuai realitas kehidupan yang dia amati.

- ☐ Setelah berdiskusi dalam kelompok, siswa ditugaskan untuk mencari referensi tambahan selain perilaku yang terdapat dalam lembar pengamatan. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu bernalar terhadap apa yang telah diamati dan diberi kesempatan untuk mengapresiasi perilaku-perilaku positif yang lain yang ada dalam masyarakat sebagai jawaban atau kesimpulan tambahan dalam diskusi mereka.

Mengomunikasikan hasil diskusi mereka melalui presentasi masing-masing kelompok. Setiap kelompok saling menanggapi. Guru mengapresiasi terhadap hasil presentasi kelompok.

- ☐ Guru merefleksikan dan memberikan penguatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini.
- ☐ Agar pembelajaran lebih bermakna, maka guru memotivasi kepekaan sosial siswa agar nilai-nilai karakter yang telah didiskusikan tadi dapat diamalkan dan ditindak lanjut pada proses pembelajaran praktek olahraga di lapangan.

- Mengomunikasikan hasil diskusi mereka melalui presentasi masing-masing kelompok. Setiap kelompok saling menanggapi. Guru mengapresiasi terhadap hasil presentasi kelompok.
- Guru merefleksikan dan memberi penguatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini.
- Agar pembelajaran lebih bermakna, maka guru memotivasi kepekaan sosial siswa agar nilai-nilai karakter yang telah didiskusikan tadi dapat diamalkan dan ditindak lanjut pada proses pembelajaran praktek olahraga di lapangan.

4. Analisis Data/Informasi Hasil Penggunaan dalam Pembelajaran

Hasil yang dicapai terhadap implementasi dari inovasi pembelajaran yang telah dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sebelum strategi pembelajaran diterapkan di sekolah ini beberapa kecenderungan sikap negatif dan kurang sportif siswa terlihat ketika melakukan kegiatan praktek olahraga di lapangan khususnya olahraga permainan yang sifatnya kompetitif. Hal ini dapat kami amati secara khusus pada olahraga permainan seperti sepak bola mini, voli mini, permainan kastan dan lain-lain. Siswa sangat sering melakukan hal-hal yang kurang sportif dalam permainan dan cenderung ingin menang sendiri tanpa memperhatikan kerugian orang lain, bahkan tidak jarang terjadi perselisihan di lapangan yang berpotensi terjadi kontak fisik. Namun setelah strategi pembelajaran dengan memvisualisasikan potensi nilai-nilai luhur karakter budaya bangsa baik berupa foto, maupun video yang diikutidengan pembinaan moral dalam implementasinya dalam pembelajaran di kelas maupun di lapangan, maka kecenderungan sifat negatif di atas dapat diminimalisir bahkan berdasarkan pengamatan kami sehari-hari khususnya dalam pembelajaran maupun aktifitas sehari-hari terjadi peningkatan moralitas siswa secara signifikan.
2. Menurut pengamatan kami dan beberapa literatur yang kami baca yang terkait dengan strategi pembelajaran pendidikan jasmani, strategi pembelajaran yang kami terapkan belum pernah ada yang melakukan dan mempublikasikannya untuk mendesiminasikan, baik di tingkat KK Gatau tingkat kota maupun referensi sebagai hasil karya ilmiah yang pulikasi di tingkat nasional.

3. Visualisasi potensi nilai-nilai PPK merupakan bagian dari acuan siswa dalam bertindak didesain secara terbimbing dalam pembelajaran praktek olahraga. Hal ini dilakukan dalam bentuk mengingatkan, menasehatkan, mengarahkan, memberi contoh, memperbaiki, mengapresiasi, menilai secara autentik, dan kalaudibutuhkandiberiperingatan dan teguran bagisiswayang melanggar pesan yang telah diamanatkan. Strategi tersebut berdasarkan hasil yang dicapai sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan tertanamnya nilai-nilai moral melalui strategi pembelajaran ini dapat diyakini bahwa hal-hal positif akan tertanam dalam diri siswa, sehingga ke depan selalutercermin dalam kehidupan sehari-hari dan terhindar dari hal-hal negatif yang selama ini terjadi dalam masyarakat, baik lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, seperti tawuran pelajar, tawuran antar kampung, kecurangan-kecurangan dalam kegiatan olahraga tidak akan terjadi lagi. Oleh karena itu sikap positif siswa selalu tertanam di manapun melakukan aktifitas olahraga.
4. Implementasi strategi dalam pembinaan efisiensi tidak memanfaatkan dana yang besar. Namun yang dibutuhkan adalah motivasi internal guru untuk melakukan perubahan, kreativitas dan berani melakukan rekayasa-rekayasa dalam pembelajaran yang belum pernah dilakukan oleh guru yang lain.
5. Untuk mengetahui sejauh manakah kualitas dan perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, maka diakhir strategi pembelajaran ini dibagikan angket skala sikap. Penggunaan angket ini untuk mengetahui pengakuan secara moral tentang sikap yang seharusnya dimiliki oleh siswa pada saat terjadi masalah, atau insiden di lapangan. Setiap item dari alternatif jawaban dari angket tersebut diberi bobot yang berbeda.
6. Dari hasil pekerjaan siswa melalui angket tersebut mencerminkan bahwa secara umum siswa mempunyai sikap moral yang baik, terlihat dari hasil pekerjaan dari 29 siswa yang diujikan melalui angket 24 siswa yang menjawab dari 15 soal yang disiapkan 5 orang yang menjawab dan tak seorang pun yang menjawab c dan d. Dengan demikian persentase keberhasilan dapat mencapai 82,76%.

C. Simpulan

Pemanfaatan visualisasi potret nilai-nilai PPK dalam pembelajaran dapat meningkatkan aspek sikap positif siswa, baik sikap dalam melakukan aktivitas olahraga di sekolah maupun aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil penilaian yang telah dilakukan melalui pengamatan, angket, maupun respon siswa terhadap pembelajaran ini sangat positif.

Dari hasil pekerjaan siswa melalui angket tersebut mencerminkan bahwa secara umum siswa mempunyai sikap moral yang baik, terlihat dari hasil pekerjaan dari 29 siswa yang diujikan melalui angket 24 siswa yang menjawab a (82,76%) dari 15 soal yang disiapkan 5 orang yang menjawab b (17,24%) dan tak seorang pun yang menjawab c dan d (0%). Hasil belajar siswa 82,1, hasil proses 82,84

Daftar Pustaka

Adang Suherman dan Agus Mahendra, 2001, Menuju Perkembangan Menyeluruh, Dirjen Olahraga Jakarta

Aip Syarifuddin, 1991, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Jakarta.

Dirjen Pendidikan Dasar. 1994. *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdikbud.

Heru Umanto, dkk. 1991. *Pengetahuan Umum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Model Proyek Pengetahuan DII Guru-guru Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud

Matakupan. J. 1993. Teori Bermain, Proyek Penyetaraan DII Guru-guru Penjaskes. Jakarta : Depdikbud.

Moeliono, Anton (cd). 1998. Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka. Muzakir. 1999. Kemampuan Guru Penjaskes Menerapkan Metode Kompetisi di Kecamatan Tamalate. (Skripsi).

Sukatmasi. 1993. Peraturan Sepak Bola. Pengetahuan DII Guru Penjaskes. Jakarta Depdikbu

PERAN GURU DALAM MELAHIRKAN GENERASI EMAS DENGAN KETERAMPILAN ABAD 21

Lismawaty Pasambuna

SD Negeri 5 Bilalang

Kab. Bolaang Mongondow

lismawatypasambuna99@gmail.com

Abstrak

Pada abad 21 Indonesia menyongsong generasi emas pada usia emas. Generasi emas adalah generasi yang mempunyai keterampilan abad 21 yaitu insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan kompetitif. Menyiapkan generasi emas Indonesia untuk kehidupan di abad ke-21 adalah sesuatu yang rumit. Berbagai tantangan yang harus dihadapi seperti: globalisasi, teknologi, migrasi, kompetisi internasional, perubahan pasar, tantangan lingkungan dan politik internasional. Upaya pemerintah menyiapkan generasi emas dengan pembangunan dibidang pendidikan, diantaranya dengan melakukan penyempurnaan kurikulum dan peningkatan profesionalisme guru. Peran guru dalam pendidikan sangat penting, maju mundurnya suatu Negara berada ditangan guru. Dalam menyiapkan generasi emas Indonesia yang tangguh, kreatif, inovatif, dan cerdas tentunya diperlukan guru yang berkualitas dengan “kompetensi masa depan”. Penyempurnaan kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013 membawa konsekuensi perubahan standar pendidikan nasional yaitu standar kelulusan, standar isi, standar proses, dan standar penilaian. Pada standar proses pemerintah menyarankan perlu diterapkan pembelajaran berbasis penelitian (*discovery/inquiry learning*), dan berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Kata-kata kunci: peran guru, generasi abad 21

A. Pendahuluan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada sambutan Peringatan Hari Pendidikan Nasional pada tanggal 2 Mei 2012 menyatakan bahwa tema Hari Pendidikan Nasional Tahun 2012 adalah “Bangkitnya Generasi Emas Indonesia”. Tema ini sesuai kondisi Indonesia pada dasawarsa ke 2-4 abad 21 (tahun 2010-2035) penduduk pada usia produktif jumlahnya sangat luar biasa banyaknya. Melimpahnya penduduk usia produktif disebabkan menurunnya angka kelahiran dan angka kematian. Kondisi yang demikian dapat menjadi bonus demografi (*demographic dividend*) yang sangat berharga, namun dapat juga menjadi bencana demografi atau (*demographic disaster*) bila kita tidak dapat mengelolanya dengan baik. Di lain pihak pada tahun 2045 Indonesia memperingati kemerdekaan yang ke 100 tahun atau usia emas. Dengan demikian, Indonesia pada abad 21 ini menyongsong ‘bangkitnya generasi emas pada usia emas’. Generasi emas yang dicita-citakan bangsa Indonesia adalah insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan kompetitif. Menurut Suyanto (2010) generasi emas memiliki perilaku karakter atau nilai-nilai luhur yang terbagi menjadi 4 pilar sebagai

berikut. (1) Pikir: cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta reflektif. (2) Hati: jujur, beriman dan bertakwa, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik. (3) Raga: tangguh, gigih, berdaya tahan, bersih dan sehat, disiplin, sportif, andal, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, dan ceria. (3) Rasa: peduli, ramah, santun, rapi, menghargai, toleran, suka menolong, nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan produk dan bahasa Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.

Generasi Indonesia emas adalah generasi yang mampu menjawab tantangan abad 21. Generasi emas adalah generasi yang mempunyai keterampilan abad 21. Menyiapkan generasi emas Indonesia untuk kehidupan di abad 21 adalah sesuatu yang rumit. Berbagai tantangan yang harus dihadapi seperti: globalisasi, teknologi, migrasi, kompetisi internasional, perubahan pasar, tantangan lingkungan dan politik internasional. Siswa kita saat ini menggunakan laptop, pager, ponsel atau alat komunikasi lain untuk terhubung dengan teman-teman, keluarga, ahli, dan lain-lain di komunitas mereka dan di seluruh dunia. Generasi abad ini dibombardir dengan pesan-pesan visual melalui berbagai alat ‘komunikasi pribadi’ yang dapat mengontrol dan mempengaruhi mereka. Generasi sekarang secara aktif berpartisipasi dalam ‘alat komunikasi pribadi’. Sekarang ini para remaja lebih suka menghabiskan waktu untuk main game atau internet dari pada menonton televisi. Dunia maya dengan janji-janji dan perangkat ada di ujung jari remaja kita.

Apa yang harus dilakukan oleh bangsa ini untuk menyongsong bangkitnya generasi emas? Jawabannya adalah pembangunan dibidang pendidikan. Peran pendidikan penting dalam membangun peradaban bangsa yang berdasarkan atas jati diri dan karakter bangsa. Pendidikan harus mampu menyiapkan generasi emas untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut. Menurut Burkhardt dkk. 2003 yang dibutuhkan siswa untuk sukses dalam konteks abad 21 adalah keterampilan dan pengetahuan (keterampilan abad 21). Peran guru dalam pendidikan sangat penting, maju mundurnya suatu Negara berada ditangan guru. Dalam menyiapkan generasi emas Indonesia yang tangguh, kreatif, inovatif, dan cerdas tentunya diperlukan guru yang berkualitas dengan “kompetensi masa depan”. Menurut Kasim (2013), “kompetensi masa depan tersebut antara lain kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis dan jernih.

Apa Keterampilan Abad 21?

Penggunaan istilah keterampilan abad 21, karena istilah ini lebih sering digunakan di berbagai belahan dunia. Banyak kalangan pendidik yang mendefinisikan keterampilan abad 21 sebagai keterampilan “berpikir tingkat tinggi,” hasil belajar yang lebih dalam,” dan “kemampuan komunikasi”. Saavedra dan Opfer (2012) mendefinisikan keterampilan abad 21 ke dalam empat kategori berikut: (1) cara berpikir: kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan belajar bagaimana belajar (atau metakognisi), (2) cara kerja: komunikasi dan kerja sama dalam kelompok, (3) alat untuk kerja: pengetahuan umum dan literasi teknologi komunikasi informasi (ICT), (4) Hidup sebagai warganegara: kewarganegaraan, kehidupan dan karir, dan tanggung

jawab pribadi dan sosial, termasuk kesadaran budaya dan kompetensi. Wagner (2008) mengusulkan agar siswa dibekali tujuh keterampilan untuk bertahan hidup di abad 21 sebagai berikut: (1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kolaborasi dan kepemimpinan, (3) kelincahan dan kemampuan beradaptasi, (4) inisiatif dan wirausaha, (5) komunikasi yang efektif baik lisan maupun tertulis, (6) mengakses dan menganalisa informasi, (7) rasa ingin tahu dan imajinasi. Sebagian ahli menekankan keterampilan abad 21 pada penguasaan teknologi, sikap dan nilai-nilai.

Definisi atau pengertian keterampilan abad 21 tersebut di atas disampaikan dengan cara berbeda, namun penekannya pada: berpikir kompleks atau tingkat tinggi (kreativitas, metakognisi), komunikasi, kolaborasi dan lebih menuntut mengajar dan belajar daripada menghafal. Sesuai dengan yang disampaikan Roekel (tanpa tahun) keterampilan abad 21 yang harus dikuasai oleh siswa adalah 4 C yaitu: (1) *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah) , (2) *Communication* (komunikasi), (3) *Collaboration* (kolaborasi), dan (4) *Creativity and Innovation* (kreativitas dan inovasi).

1. *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah).

Murdoch University (2008) mengutip pendapat Ennis, berpikir kritis adalah suatu proses, yang berfokus pada mengambil keputusan yang layak tentang apa yang dipercaya dan dilakukan. Berpikir kritis menurut AMSC (Mahanal, 2009) digambarkan sebagai ketertarikan mengarahkan pikiran diri sendiri yang menunjukkan keterampilan-keterampilan intelektual dan kemampuan metakognisi. Pada keterampilan ini peserta didik dituntut menunjukkan kemampuan berikut: 1) berfokus pada masalah (mengidentifikasi dan memecahkan masalah), 2) menganalisis argumen,

5. bertanya dan menjawab pertanyaan, 4) menentukan sumber yang kredibel, 5) menentukan dan melakukan observasi, 6) melakukan deduksi, 7) melakukan induksi, 8) menentukan dan membuat evaluasi, 9) memberikan definisi, 10) mengidentifikasi asumsi, (11) memutuskan dan melakukan, 12) berinteraksi dengan yang lain, dan metakognisi (Murdoch University, 2008; Mahanal, 2009).

2. *Communication* (Komunikasi)

Pada keterampilan ini peserta didik dituntut mampu: (1) memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif, (2) menyampaikan pikiran dan ide-ide secara efektif dalam berbagai bentuk dan isi baik secara lisan, tertulis, dan multimedia. (3) mendengarkan secara efektif untuk memahami makna, termasuk pengetahuan, nilai, sikap, dan minat. (4) menggunakan komunikasi untuk berbagai tujuan (misal untuk memberi informasi, instruksi, memotivasi, dan persuasi), (5) memanfaatkan media komunikasi dan teknologi, dan tahu bagaimana menilai efektifitas dan dampaknya, (6) berkomunikasi secara efektif dalam berbagai lingkungan (termasuk multibahasa dan multikultural)

6) *Colaboration* (Kolaborasi)

Beberapa indikator bahwa siswa mempunyai keterampilan berkolaborasi adalah sebagai berikut. (1) Menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok secara efektif dan saling menghormati, (2) fleksibilitas secara pribadi, kemauan saling membantu, berkompromi untuk mencapai tujuan bersama, (3) bekerja secara produktif dengan yang lain, bertanggung jawab dan berkontribusi terhadap pekerjaan.

Dalam dekade terakhir kolaborasi telah diterima sebagai keterampilan yang penting untuk mencapai hasil yang berarti dan efektif. Kolaborasi tidak hanya penting tetapi yang diperlukan bagi pelajar/mahasiswa dan karyawan, karena globalisasi dan munculnya teknologi. Dibandingkan dengan kerja individual, kolaborasi tidak hanya menciptakan hasil yang lebih holistik, tetapi juga menghasilkan pengetahuan yang lebih banyak. Siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok dapat menghasilkan lebih banyak pengetahuan. Dengan demikian berkolaborasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa untuk keberhasilan dalam masyarakat global.

f. *Creativity and Innovation* (Kreativitas dan Inovasi)

Kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu, menerapkan suatu bentuk baru, menghasilkan keterampilan imajinatif, atau untuk membuat sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru (Greenstein, 2012). Kreativitas erat kaitannya dengan beberapa keterampilan lain seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. Inovasi saat ini memiliki komponen sosial dan membutuhkan adaptasi, kepemimpinan, kerja sama tim, dan keterampilan interpersonal. Kemampuan untuk berinovasi terkait dengan kemampuan untuk terhubung dengan orang lain dengan fasilitas untuk komunikasi dan kolaborasi.

Individu-individu masa depan tumbuh sesuai masanya, yaitu individu-individu dengan pola pikir, kreasi, dan tuntutan yang berbeda dengan sekarang. Jika siswa meninggalkan sekolah tanpa mengetahui bagaimana untuk terus berkreasi dan berinovasi, mereka tidak siap untuk menghadapi tantangan masyarakat dan lapangan kerja abad 21. Sekarang ini (abad 21) persaingan global dan otomatisasi tugas, kemampuan berinovasi dan semangat berkreasi adalah persyaratan menjadi pribadi yang profesional dan sukses.

B. Mengapa Dibutuhkan Keterampilan Abad 21

Ada tiga alasan mengapa dibutuhkan keterampilan abad 21: ekonomi, kewarganegaraan, dan globalisasi. Ketiga alasan tersebut masing-masing memotivasi perlunya keterampilan abad ke-21 dari perspektif yang berbeda, tetapi mereka tidak bertentangan. Sebaliknya, mereka saling melengkapi satu sama lain karena keterampilan dan pengetahuan diperlukan untuk terlibat dalam bidang ekonomi, kewarganegaraan dan globalisasi adalah saling terkait dan tumpang tindih.

1. Alasan ekonomi.

Salah satu keterampilan abad 21 adalah menekankan pada penguasaan teknologi. Komputer dan mesin dapat menekan biaya seefektif mungkin karena dapat menggantikan tenaga

manusia yang sifatnya rutinitas atau keterampilan dasar. Penawaran dan permintaan di pasar global membutuhkan sedikit orang dengan keterampilan dasar, dan lebih banyak membutuhkan orang dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan berkomunikasi untuk masalah dan lingkungan baru.

2. Alasan kewarganegaraan.

Kewarganegaraan (hidup berbangsa dan bernegara) menjadi alasan yang kuat bagi sekolah untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21. Dalam konteks hidup di abad 21, siswa membutuhkan dasar pengetahuan kewarganegaraan. Pembelajaran hafalan dengan membaca informasi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan bukanlah cara yang cukup untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelak dalam berbangsa dan bernegara. Siswa juga perlu belajar bagaimana dan mengapa harus menjadi warga Negara baik, berpikir kritis sehingga mereka dapat menganalisis berita, mengidentifikasi masalah, mampu memecahkan masalah, belajar mengambil keputusan sehingga mereka dapat mengusulkan atau meninjau kebijakan untuk mengatasi tantangan sosial. Siswa harus belajar bekerjasama dengan orang lain jika mereka ingin melayani secara efektif atau berpartisipasi dalam organisasi sosial maupun politik. Siswa harus mampu berkomunikasi secara efektif secara lisan dan tertulis sehingga mereka dapat berbagi pendapat secara terbuka, membela hak-hak mereka, mengusulkan kebijakan baru, dan seterusnya. Tanpa keterampilan abad ke-21, warga Negara tidak bisa melaksanakan hak dan tanggung jawab yang berkontribusi bagi bangsa dan Negara.

3. Alasan globalisasi.

Migrasi global, internet, penerbangan jarak jauh, pasar internasional, ketidakstabilan iklim, perang internasional, adalah faktor-faktor yang saling terkait. Negara-negara di dunia ini bahkan individu-individu di dunia ini merupakan bagian perekonomian global dan komunitas global. Keterkaitan ini membuatnya bahkan lebih mendesak bagi siswa di seluruh dunia untuk belajar bagaimana berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dengan masyarakat seluruh dunia.

C. Bagaimana Mengajarkan Keterampilan Abad 21?

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi yang memiliki keterampilan abad 21 (berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi). Namun, apakah benar keterampilan abad 21 merupakan sesuatu yang baru? Sejatinya keterampilan abad 21 bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sokrates yang hidup pada (470-399 SM) mengajarkan keterampilan berpikir melalui dialog. John Dewey pada abad 20 (1933) telah mengenalkan pemberdayaan berpikir kritis melalui problem solving. Sebenarnya, yang baru adalah perubahan dalam

perekonomian dunia, berarti bahwa keberhasilan kolektif dan individu tergantung pada memiliki keterampilan tersebut.

Terkait dengan menyiapkan generasi emas, maka guru dituntut mampu menerapkan model atau strategi pembelajaran yang ditengarai dapat memberdayakan keterampilan abad 21. Melalui Permen Dikbud No 65 tahun 2013 tentang standar proses pemerintah menyarankan perlu diterapkan pembelajaran berbasis penelitian (*discovery/inquiry learning*), dan berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok.

Model pembelajaran dengan guru menyampaikan pengetahuan faktual melalui ceramah dan buku teks, tidak melatih siswa menerapkan pengetahuan untuk konteks baru, berkomunikasi dengan cara yang kompleks, dan memecahkan masalah atau mengembangkan kreativitas. Singkatnya, pembelajaran yang demikian bukan cara yang paling efektif untuk mengajarkan keterampilan abad 21. Modus pembelajaran menurut kurikulum 2013 ada dua, yaitu pembelajaran langsung dan pembelajaran tidak langsung.

Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan dimana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructionaleffect*. Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat. Dalam sebuah proses belajar, peranan guru sebagai sosok yang “*digugu* dan *ditiru*” adalah penting. ‘Perilaku’ seorang guru akan menjadi komunikasi (penyampaian pesan) paling efektif dan pengaruhnya sangat besar pada peserta didik. Perilaku inilah yang akan menjadi ‘teladan’ bagi kehidupan sosial peserta didik.

Pembelajaran Inkuiri

Kata inkuiri berasal dari bahasa Inggris, yaitu ‘*to inquire*’ yang berarti bertanya atau menyelidiki. Pertanyaan merupakan inti dari pembelajaran berbasis inkuiri. Pertanyaan dapat menuntun untuk melakukan penyelidikan sebagai usaha peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Inkuiri bukan monopoli pembelajaran sains, tetapi juga bisa diterapkan pada mata pelajaran lain seperti IPS. Menurut Ong dan Boorich (2006) Pembelajaran berbasis inkuiri adalah pencapaian hasil belajar melalui pencarian informasi, pengetahuan diperoleh melalui pengajuan pertanyaan. Selanjutnya dikemukakan inkuiri adalah berbagai kegiatan termasuk melakukan observasi, mengajukan pertanyaan, mencari dan menggunakan informasi untuk mengetahui dengan

jelas peristiwa melalui percobaan, menggunakan alat untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data; mengajukan pertanyaan, menjelaskan, dan memprediksi; dan mengkomunikasikan hasil.

Menurut *National Research Council* (2000) pembelajaran berbasis inkuiri mengacu pada cara ilmuwan bekerja ketika mempelajari alam, yaitu mencari penjelasan melalui bukti yang dikumpulkan dari dunia di sekitar mereka. Pembelajaran berbasis inkuiri meliputi kegiatan mengajukan pertanyaan, menyelidiki masalah atau topik, dan menggunakan berbagai sumber daya untuk menemukan solusinya.

Pembelajaran inkuiri sangat mendukung standar proses (pendekatan saintifik) yang dianjurkan kurikulum 2013. Kesesuaian pembelajaran inkuiri dengan pendekatan saintifik dapat dilihat dari sintaks inkuiri. Ong dan Boorich (2006) mengusulkan sintak pembelajaran pembelajaran berbasis inkuiri, yaitu *ask* (merumuskan pertanyaan atau hipotesis), *investigate* (merencanakan penyelidikan dan mengumpulkan data), *create* (menganalisis data dan menginterpretasikan hasil), *discuss* (mendiskusikan temuan penyeldiikan dan membuat simpulan), *reflect* (melakukan refleksi dan membuat hubungan antar konsep). Pembelajaran berbasis inkuiri juga mengembangkan ketrampilan abad 21 seperti yang tertera pada Tabel 1. Untuk menumbuhkan keterampilan berkolaborasi dan komunikasi dalam implementasinya pembelajaran inkuiri siswa bekerja dalam kelompok dan berbagi apa yang mereka pahami melalui diskusi kelas.

Tabel 1. Sintak pembelajaran inkuiri, pendekatan saintifik, dan keterampilan abad 21.

Sintak Pembelajaran inquiry	Pendekatan saintifik	Keterampilan abad 21
<i>Ask</i> <ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan pertanyaan • Menyusun hipotesis 	Menanya Menalar	Berpikir kritis dan pemecahan masalah Komunikasi Kolaborasi
<i>Investigate</i> <ul style="list-style-type: none"> • merencanakan penyelidikan dan • mengumpulkan data 	Mencoba dan mengamati	Kreativitas dan Inovasi Kolaborasi
<i>create</i> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis data dan • menginterpretasikan hasil 	Menalar	Kreativitas dan inovasi Berpikir kritis dan pemecahan masalah
<i>discuss</i> <ul style="list-style-type: none"> • mendiskusikan temuan penyeldiikan • dan membuat simpulan, 	Menalar Mengkomunikasi	Berpikir kritis dan pemecahan masalah Komunikasi Kolaborasi

Sumber: Ong dan Boorich (2006).

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* atau PBL)

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) atau *Problem Based Learning* (PBL), adalah pengajaran yang dirancang berdasarkan masalah riil kehidupan yang bersifat tidak tentu (*ill -structured*), terbuka, dan mendua. Masalah yang tidak tentu adalah masalah yang kabur, tidak jelas, atau belum terdefinisikan. Belajar berdasarkan masalah dapat membangkitkan minat siswa, nyata, dan sesuai untuk mengembangkan intelektual serta memberikan kesempatan agar siswa belajar dalam situasi kehidupan nyata. PBL menantang siswa untuk mengembangkan ketrampilan menjadi pembelajar mandiri. Permasalahan dapat dipilih dari eksploitasi keingintahuan siswa terhadap fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-hari, dengan menekankan pada penggunaan ketrampilan berpikir kritis dan berpikir analitik.

Peranan guru dalam pengajaran berdasarkan masalah adalah mengajukan permasalahan, pertanyaan, dan menyediakan fasilitas untuk belajar menemukan masalah dalam situasi permasalahan yang kompleks. Arends (2004) menekankan pentingnya guru memberi *scaffolding* berupa dukungan dalam upaya meningkatkan inkuiri dan perkembangan intelektual siswa. Oleh karena itu dalam pengajaran berdasarkan masalah siswa dihadapkan pada situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan bantuan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Kegiatan inkuiri pada PBL dapat dilihat pada sintaksnya, seperti yang diusulkan oleh Greenwald (2000) berikut. Sintak PBL terdapat 10 tahapan sebagai berikut: (1) hadapkan pada permasalahan yang belum jelas, (2) berikan dorongan agar siswa bertanya tentang apa yang menarik atau penting untuk dipecahkan (3) penetapan masalah, (4) pemetaan masalah dan utamakan pada satu permasalahan, (5) lakukan penyelidikan terhadap masalah tersebut, (6) analisislah hasil -hasilnya, (7) ulangi lagi pembelajaran, (8) hasilkan penyelesaian dan rekomendasikan, (9) mengomunikasikan hasil,

(10) lakukan asesmen diri. Dengan demikian sama dengan pembelajaran inkuiri, PBL juga mendorong berkembangnya keterampilan abad 21 sekaligus juga relevan dengan pendekatan saintifik (Tabel 2)

Tabel 2. Sintaks PBL, Pendekatan Saintifik, Keterampilan Abad 21

	SintakPBL	Pendekatan Saintifik	Keterampilan Abad 21
1	hadapkan pada permasalahan yang belum jelas	mengamati, menalar	Berpikir kritis dan pemecahan masalah
2	berikan dorongan agar siswa bertanya tentang apa yang menarik atau penting untuk di pecahkan	menanya	Berpikir kritis dan pemecahan masalah
3	penetapan masalah	menanya	Berpikir kritis dan pemecahan masalah
4	pemetaan masalah dan utamakan pada satu permasalahan	menalar	Berpikir kritis dan pemecahan masalah
5	lakukan penyelidikan terhadap masalah tersebut,	mencoba	Kreativitas dan inovasi
6	analisislah hasil-hasilnya,	menalar	Berpikir kritis dan pemecahan masalah
7	ulangi lagi pembelajaran,	mencoba	Kreativitas dan inovasi
8	hasilkan penyelesaian dan rekomendasikan	menalar	Berpikir kritis dan pemecahan masalah
9	menkomunikasikan hasil,	mengkomunikasi	Komunikasi, kolaborasi
10	lakukan asesmen diri	menalar	Berpikir kritis dan pemecahan masalah

Pembelajaran *Project Based Learning*(PjBL)

Project based learning dapat diterjemahkan menjadi pembelajaran berbasis proyek. Untuk membedakan dengan *Problem based learning* (PBL), *Project based learning* disingkat dengan **PjBL**. PjBL adalah suatu model pembelajaran yang

melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek mandiri atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan. Proyek tersebut berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

PjBL adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom (mandiri) mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik. PjBL merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. PjBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Implementasi PjBP dapat dikerjakan secara individu atau oleh kelompok secara kooperatif atau bahkan seluruh kelas. Secara umum, tiga fase dapat diusulkan di dalam melaksanakan *Project-Based Learning*, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Dari tiga fase tersebut dirinci menjadi 5 tahap seperti berikut.

1) *Persiapan Proyek*

Pada tahap awal, siswa membentuk tim. Setiap anggota tim saling mempelajari satu dengan yang lain tentang kemampuan setiap individu untuk memberi sumbangan dan kemampuan mereka. Selanjutnya siswa menentukan aturan dan tujuan sebagai pedoman kolaborasi mereka. Hal ini penting untuk memudahkan kerja kooperatif dan untuk menciptakan atmosfer belajar yang kondusif.

4. *Perencanaan Proyek*

Siswa dihadapkan pada masalah riil di lapangan dan siswa didorong untuk mengidentifikasi masalah tersebut. Pada tahap ini siswa dibimbing menemukan masalah dalam konteks dunia nyata, misalnya siswa diminta mempelajari lingkungan perairan (sungai) yang ada disekitar siswa. Siswa secara kooperatif mengidentifikasi pertanyaan proyek. Apa yang diinginkan dalam penelitian? Apakah tujuan dari proyek? Berapa lama waktu yang kita punya, yang mana tempatnya, materialnya, atau patner yang ada? Apa yang dibutuhkan, dan siapa yang dapat membantu? Bila proyek ini kompleks, pembagian kerja dalam kelompok akan dibentuk. Melalui PjBL siswa belajar bermufakat, belajar mendefinisikan tujuan secara individu dan melakukan eksplorasi. Guru sebagai fasilitator membimbing siswa melakukan perencanaan proyek dan “merencanakan artefak yang akan dibangun” (analisis kebutuhan serta langkah-langkah dalam pelaksanaan proyek).

5. *Implementasi Proyek*

Kelompok kerja mengerjakan item-item sesuai dengan perencanaan, ketepatan waktu

Sintak PjBL	Pendekatan saintifik	Keterampilan Abad 21
Persiapan Proyek		Berpikir kritis dan pemecahan
• Informasi tujuan pembelajaran	Mengamati	masalah
• Informasi fenomena nyata	menanya	
• sebagai sumber masalah		
• Pemotivasian dalam		
• memunculkan masalah dan		
• pembuatan proposal		
Perencanaan proyek	Mencoba	
• Pembentukan kelompok	Menalar	Kreativitas dan inovasi
• Pemilihan proyek (tema)		
• Penelusuran sumber		
Implementasi proyek (Langkah kerja proyek)	Mencoba	Berpikir kritis dan pemecahan
	menalar	masalah
• Penyusunan rencana proyek		Kolaborasi
• Realisasi proyek		Kreativitas dan inovasi
Presentasi Proyek	Mencoba, menalar	Berpikir kritis dan pemecahan
(Pengembangan dan penyajian hasil proyek)	mengkomunikasi	masalah
• Kerjasama dalam menyusun laporan proyek		Kolaborasi
• Kerjasama dalam penyajian laporan proyek		Komunikasi
Tahap Evaluasi	Menalar	Berpikir kritis dan pemecahan
• Analisis dan evaluasi proses-		masalah
• proses belajar		
• Refleksi terhadap hasil proyek		

telah ditentukan, realisasi proyek siap dimulai. Terdapat beragam alat untuk membantu mencari jawaban terkait mengkoleksi data, Film (kamera), mungkin diperlukan untuk mereka. Guru membimbing siswa untuk melakukan pengujian produk (analisis data) serta menyusun arifak misalnya berupa laporan hasil penelitian.

6. *Presentasi Proyek*

Guru membimbing siswa menyiapkan presentasi. Presentasi ini dimaksudkan untuk mengomunikasikan kreasi atau temuan dari investigasi kelompok. Presentasi proyek mungkin dalam bentuk pameran yang diadakan di lingkungan sekolah.

B *Evaluasi proyek*

Proses dan produk adalah dua aspek penilaian yang populer dalam PjBL. Penilaian proses dan hasil belajar siswa dapat menggunakan beberapa cara misalnya rekaman catatan lapangan, hasil observasi atau portofolio. Kesepakatan-kesepakatan belajar dan kelompok kerja kolaborasi perlu didiskusikan dan diberi penilaian

Implementasi PjBL, siswa dapat berkolaborasi dan melakukan investigasi atau penyelidikan dalam kelompok kerja antara 4-5 orang. Keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dan dikembangkan oleh siswa dalam kelompok adalah merencanakan, mengorganisasikan, negosiasi, dan membuat konsensus atau kesepakatan tentang tugas yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan apa, dan bagaimana mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam berinvestigasi. Keterampilan yang dibutuhkan dan yang akan dikembangkan oleh siswa merupakan keterampilan yang esensial sebagai landasan untuk keberhasilan proyek mereka. Keterampilan-keterampilan yang dikembangkan melalui kolaborasi dalam tim menyebabkan pembelajaran menjadi aktif, di mana setiap individu memiliki keterampilan yang bervariasi sehingga setiap individu mencoba menunjukkan keterampilan yang mereka miliki dalam kerja kelompok. Pembelajaran secara aktif dapat memimpin siswa ke arah peningkatan keterampilan dan kinerja ilmiah. Kinerja ilmiah tersebut mencakup prestasi akademis, mutu interaksi hubungan antar pribadi, rasa harga diri, persepsi dukungan sosial lebih besar, dan keselarasan antar siswa. Dari uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran PjBL sesuai dengan standar proses kurikulum 13 dan mendorong keterampilan abad 21 (Tabel 3).

Tabel 3. Sintak PjBL, Pendekatan Saintifik, Keterampilan Abad 21

Sintak Pembelajaran inkuiri	Pendekatan saintifik	Keterampilan abad 21
<p>Ask</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan pertanyaan • Menyusun hipotesis 	<p>Menanya</p> <p>Menalar</p>	<p>Berpikir kritis dan pemecahan masalah</p> <p>Komunikasi</p> <p>Kolaborasi</p>
<p>Investigate</p> <ul style="list-style-type: none"> • merencanakan penyelidikan dan mengumpulkan data 	<p>Mencoba dan mengamati</p>	<p>Kreativitas dan Inovasi</p> <p>Kolaborasi</p>
<p>create</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis data dan • menginterpretasikan hasil 	<p>Menalar</p>	<p>Kreativitas dan inovasi</p> <p>Berpikir kritis dan pemecahan masalah</p>
<p>discuss</p> <ul style="list-style-type: none"> • mendiskusikan temuan penyelidikan • dan membuat simpulan, 	<p>Menalar</p> <p>Mengkomunikasi</p>	<p>Berpikir kritis dan pemecahan masalah</p> <p>Komunikasi</p> <p>Kolaborasi</p>

Penutup

Kualitas bangsa dapat dilihat dan ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia tersebut sangat ditentukan oleh kualitas guru yang membimbing dan mengajarkan ilmu kepada generasi penerus bangsa. Peran guru juga sangat menentukan perkembangan seorang anak. Guru adalah orang yang berwenang dan bertanggungjawab terhadap pendidikan peserta didik, untuk menyiapkan generasi Indonesia emas yang dicita-citakan. Sebaik apapun kurikulum yang diberlakukan, tidak akan tercapai bila tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas guru. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kepribadian, menguasai bahan pelajaran dan menguasai cara-cara mengajar sebagai dasar kompetensi. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ingngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkankreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*). Pembelajaran tidak hanya sekedar dimaknai dengan transfer keilmuan saja, melainkan dilengkapi dengan karakter.

Daftar Pustaka

- Arends, R.I. 2004. *Learning to Teach. Sixth Edition*. New York: The McGraw-Hill.
- Burkhardt, Gina., Monsour, Margaret., Valdez, Gil., Gunn, Cathy., Dawson, Matt., Lemke, Cheryl., Coughlin, Ed., Thadani, Vandana., Martin, Crystal. 2003. *Century Skills: Literacy in the Digital Age*. (Online) <http://pict.sdsu.edu/engauge21st.pdf>. diakses tgl. 9 September 2014.
- Dyer, J. H., Gregersen, H.B., and Christensen C. M. 2009. Five “discovery skills” separate true inovators from the rest of us. *Harvard Business Review*. December 2009.
- Greenstein, L. 2012. *Assesing 21 st Century Skill A Guide to Evaluating Mastery And Authentic Learning*. California: Corwin A Sage Company
- Greenwald, N. (2000). Learning from problems. *The Science Teacher*. 67(4), 28-32
- .Kasim, M. 2012. *Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Pendidikan: Implementasi Kurikulum 2013 dan Relevansinya Dengan Kebutuhan Kualifikasi Kompetensi Lulusan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Semarang.
- Kemdikbud. 2013. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2012. *Sambutan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Pada Peringatan Hari Pendidikan Nasional Tahun 2012*. (Online) <http://www.slideshare.net/guruonline/sambutan-mendikbud-pada-hari-pendidikan-nasional-2012>. diakses 10 Sepetember 2014

- Lee, M., and Baylor, A. L., 2006, *Designing Metacognitive Maps for Web-Based Learning*, Educational Technology & Society, 9 (1), 344 – 348
- Murdoch University, 2003. *Critical Thinking-Getting started*. (Online). (<http://www.tlc.murdoch.edu.au/slearn/resource/pdf/Critical%20Thinking.pdf>. diakses 30 Juli 2008).
- National Research Council. 2002. *Inquiry and the National Science Education Standard: A Guide for Teaching and Learning*. Washington DC: National Academy Press.
- Peters, M. 2000. “Does Constructivist Epistemology Have a Place in Nurse Education?”. *Journal of Nursing Education* 39. No. 4 (April 2000) : 1666-170.
- Saavedra, Anna Rosefsky and Opfer, V. Darleen. 2012. *Skills Lessons From The Learning Sciences*. (Online), <http://asiasociety.org/files/rand-1012report.pdf>. diakses 9 September 2014
- Sonmez, D. & Lee, H. (2003). *Problem-Based Learning In Science*. ERIC Clearinghouse For Science, Mathematics, And Environmental Education. (Online) <http://Www.Stemworks.Org/Digests/EDO-SE-03-04.Pdf>. diakses 12 Februari 2008.
- Torp, L. and Sage, S. 2002. *Problems as Possibilities: Problem-based Learning for K-16 Education*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development
- Wagner, T. (2008). *The global achievement gap: Why even our best schools don't teach the new survival skills our children need—and what we can do about it*. New York, NY: Basic Books.
- Wibowo, M E. 2012. *Menyiapkan Bangkitnya Generasi Emas Indonesia*. (Online) [http://eprints.umk.ac.id/1042/2/1 - Prof. Mungin.pdf](http://eprints.umk.ac.id/1042/2/1_-_Prof._Mungin.pdf) diakses 9 september 2014.

Peningkatan Kompetensi Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan Serta Bebas Kekerasan

Nadia Yulita, S.Pd

SMP NEGERI 4 BUKIT SUNDI
KABUPATEN SOLOK
PROVINSI SUMATERA BARAT
nadia.yulita23@yahoo.com

Abstrak

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bentuk pelaksanaan tugas guru di sekolah. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seringkali terkendala karena berbagai permasalahan. Guru yang profesional harus mampu mengatasi permasalahan pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan terlaksana ketika peserta didik merasa rileks, gembira, dan termotivasi untuk belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan guru, diantaranya keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang kompleks dan merupakan gabungan dari berbagai kompetensi guru secara utuh. Tulisan ini mencoba mengkaji bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bebas kekerasan melalui upaya peningkatan kompetensi guru. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Pengembangan dan peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan melalui; peningkatan kualifikasi pendidikan guru, program penyetaraan dan sertifikasi guru, pemberdayaan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), serta kegiatan dan forum ilmiah.

Kata Kunci : *Kompetensi Guru; Pembelajaran Menyenangkan*

A. Pendahuluan

Guru menduduki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional. Tercapainya tujuan pendidikan sangat bergantung pada keberhasilan guru dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bentuk pelaksanaan tugas guru di sekolah. Pembelajaran yang berlangsung di sekolah harus melalui perancangan dan perencanaan oleh guru. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lancar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Akan tetapi pada kenyataannya, tidak selamanya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai rancangan guru. Dalam

pelaksanaannya terkadang muncul berbagai kendala yang dapat menghambat kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana yang kita lihat beberapa waktu belakangan, banyak permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang diberitakan media, baik media cetak, media elektronik, dan media sosial. Permasalahan tersebut muncul dalam berbagai bentuk dan penyebab. Beberapa dari permasalahan tersebut bahkan termasuk tindakan kriminal. Tindakan kriminal ini ada yang dilakukan guru terhadap peserta didik, ataupun sebaliknya peserta didik terhadap gurunya. Bahkan ada beberapa kasus yang berujung pada permasalahan hukum. Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran biasanya dipicu oleh tingkah laku atau respon peserta didik terhadap pembelajaran. Peserta didik yang tidak memiliki atau memiliki motivasi rendah dalam pembelajaran, akan berpotensi menimbulkan permasalahan bagi kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan ketidak mampuan guru untuk melihat potensi permasalahan tersebut. Hal inilah yang akan mendorong lahirnya berbagai konflik antara guru dan peserta didik. Permasalahan tersebut juga merupakan indikasi bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung tidak menyenangkan. Rumusan

masalah dalam kajian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kompetensi guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bebas kekerasan?”. Tujuan dari kajian ini adalah menjelaskan upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bebas kekerasan melalui peningkatan kompetensi guru.

B. Kajian Teori

Sebagaimana ciri dari sebuah profesi, seorang guru harus memiliki kompetensi yang memadai untuk menunjang peran dan fungsi profesinya tersebut. Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa : “kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.”

Salah satu bentuk tugas keprofesionalan guru tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi edukatif yang melibatkan guru dan peserta didik. Interaksi ini merupakan bentuk komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Melalui pembelajaran peserta didik mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran. Peserta didik juga belajar untuk mengembangkan kemampuan konseptual ilmu pengetahuan maupun mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang dapat digunakan untuk mengembangkan dirinya.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan amanah UU No 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pada pasal 40 disebutkan, guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Sementara itu pada PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, menyebutkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan usaha membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, melalui desain kegiatan belajar yang beragam. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dicirikan dengan pembelajaran yang menghadirkan suasana rileks, aman, bebas tekanan, gembira, terlibat penuh, termotivasi, konsentrasi tinggi, ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan, melibatkan indra dan aktivitas otak kiri dan otak kanan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan diperlukan berbagai

keterampilan guru, diantaranya keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks dan gabungan dari berbagai kompetensi guru secara utuh.

C. Hasil Dan Pembahasan

Guru sebagai pendidik profesional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, harus memiliki empat kompetensi. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Kompetensi pedagogik; kompetensi pedagogik merupakan kemampuan pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi pedagogik ini dapat digambarkan sebagai cara guru menyajikan dan mengelola pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan kompetensi ini, guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kompetensi kepribadian, kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia. Seorang guru yang memiliki kompetensi kepribadian yang baik tercermin dari tingkah laku dan sikapnya.

Guru dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan profesional ketika guru memiliki kepribadian yang mantap, stabil dan dewasa. Hal ini sangat penting untuk mencegah guru berbuat hal yang tidak profesional dan tindakan tidak terpuji lainnya. Hal yang paling berat dari kepribadian guru adalah bagaimana menahan rangsangan yang dapat memancing amarah guru. Guru yang emosional dan mudah tersinggung serta marah, akan menimbulkan efek negatif terhadap peserta didik. Peserta didik akan ketakutan dan mengurangi motivasinya terhadap kegiatan pembelajaran. Kemarahan guru yang terungkap melalui kata-kata, raut muka, gerakan tertentu, bahkan dapat berwujud hukuman fisik, tentu saja akan mempengaruhi peserta didik. Peserta didik akan kehilangan minat dan motivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Bagian lain dari kompetensi kepribadian yang penting adalah, seorang guru harus mampu memberikan teladan yang baik bagi peserta didiknya. Peserta didik merupakan sosok yang sangat mudah meniru dari lingkungannya. Guru sebagai salah satu lingkungan terdekatnya harus mampu bersikap baik dan berakhlak mulia. Tingkah laku dan akhlak yang baik akan menjadi teladan bagi peserta didik.

Kompetensi profesional; kompetensi profesional merupakan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya. Penguasaan yang baik terhadap kompetensi profesional menjadi jaminan bagi guru untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran dengan baik. Guru yang berkompeten dalam hal ini akan mampu merencanakan kegiatan pembelajaran, mulai dari memilih dan merumuskan tujuan, memilih prioritas materi, memilih metode dan model pembelajaran, media, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Pemilihan tersebut tentu sudah dipertimbangkan sesuai dengan kondisi peserta didik dan keadaan sekolah. Pada saat pembelajaran sudah direncanakan dengan sebaik-baiknya, maka akan sangat kecil kemungkinan akan timbul permasalahan yang akan mengganggu kegiatan pembelajaran.

Kompetensi sosial; kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, tenaga kependidikan,

orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, kompetensi sosial guru dapat di lihat dari cara guru berkomunikasi dengan peserta didik. Guru yang mampu berkomunikasi dengan baik tentu akan disenangi peserta didik. Hal ini sangat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Disamping itu, guru yang mampu bergaul secara efektif, akan bersikap objektif dan tidak diskriminatif, hal ini akan menimbulkan perasaan dihargai pada tiap peserta didik.

Guru yang memiliki dan menguasai keempat kompetensi ini dengan baik, akan mampu melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah. Pembelajaran yang menyenangkan hanya akan terjadi ketika peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu guru harus mampu mengakomodir keberagaman peserta didik, baik secara fisik, cara berpikir, dan cara-cara merespons atau mempelajari sesuatu yang baru. Guru juga harus mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, dan mampu menggali kreativitas peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilaksanakan guru dimulai dengan cara menata ruangan belajar dengan apik, yaitu dengan memenuhi unsur kesehatan serta unsur keindahan. Ruangan belajar yang sehat dan indah, akan membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu hal yang utama untuk pembelajaran yang menyenangkan adalah pengelolaan pembelajaran yang hidup dan variatif, yaitu dengan menggunakan pola dan model pembelajaran sesuai dengan keberagaman peserta didik. Menggunakan media dan sumber pembelajaran yang relevan serta gerak gerik guru yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Guru yang tidak menguasai keseluruhan kompetensinya cenderung akan menemui permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Seperti halnya guru yang tidak mampu menguasai kompetensi kepribadian dengan baik. Kita contohkan, pada saat menemukan kegiatan pembelajaran tidak berlangsung sesuai rencana, guru bereaksi dengan mengeluarkan amarah. Pada saat peserta didik dimarahi, tentu saja ia akan merasa takut. Rasa takut tersebut dapat membunuh potensi peserta didik tersebut. Guru yang memendam amarah biasanya juga akan mengeluarkan dalam bentuk kekerasan fisik. Tanpa disadari oleh guru tersebut, kekerasan fisik tidak akan menimbulkan efek jera pada peserta didik, melainkan akan menimbulkan perasaan benci dan tidak hormat terhadap guru. Selain kekerasan fisik, ada kekerasan lain yang menjadi penyalur amarah guru, yaitu kekerasan nonfisik. Kekerasan nonfisik ini akan menimbulkan efek yang lebih buruk terhadap peserta didik dibandingkan dengan kekerasan fisik. Karena kekerasan non fisik dapat melukai jiwa, perasaan, pikiran, dan masa depan peserta didik. Kekerasan non fisik ini sering tidak disadari oleh para guru. Kekerasan non fisik ini dapat berupa sikap menyudutkan, memojokkan, memaksa, menghina, termasuk ucapan berupa cacian, kata-kata bodoh, pemalas, kurang ajar dan sebagainya.

Peserta didik yang mendapatkan kekerasan dari gurunya tentu saja tidak akan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Mereka akan cenderung malas dan tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu saja akan menyulitkan peserta didik tersebut memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan guru. Pada akhirnya apa yang menjadi tujuan pendidikan nasional tidak akan tercapai.

Pembelajaran yang menyenangkan serta bebas kekerasan hanya mampu diciptakan oleh guru-guru yang profesional. Guru profesional merupakan guru-guru yang selalu berusaha menumbuhkan, mengembangkan, serta meningkatkan kompetensi profesionalnya.

Prinsip profesionalitas dari profesi guru tercantum pada Pasal 20 Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Salah satu prinsip profesionalitas guru tersebut adalah dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya, guru

berkewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Disamping karena amanah dari Undang-Undang, kewajiban guru untuk meningkatkan kompetensi keprofesionalan yang dimilikinya juga didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan perubahan pada kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Perubahan kebutuhan ini menyebabkan semakin banyaknya tuntutan peserta didik yang harus dipenuhi, guna mempersiapkan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka substansi kajian dan konteks pembelajaran juga berkembang dan berubah. Perkembangan dalam kehidupan bermasyarakat, serta perubahan kurikulum ini menjadi landasan guru untuk selalu meningkatkan kompetensinya.

Kompetensi guru pada awalnya didapatkan melalui lembaga pendidikan formal keguruan. Setiap calon guru dibekali dengan berbagai ilmu yang nantinya dapat menunjang tugas dan fungsinya sebagai seorang guru. Namun ilmu yang dimiliki belum cukup untuk melaksanakan tugas dan fungsi guru secara profesional. Termasuk menjawab dan mengatasi berbagai permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan tugas dan fungsinya sebagai seorang guru.

Guru harus berperan aktif dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Upaya pengembangan dan peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti yang disarankan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional :

1. Program peningkatan kualifikasi pendidikan guru
2. Program penyetaraan dan sertifikasi
3. Program pelatihan terintegrasi berbasis kompetensi
4. Program supervisi pendidikan
5. Program pemberdayaan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)
6. Simposium guru
7. Program pelatihan tradisional lainnya
8. Membaca dan menulis jurnal atau karya ilmiah
9. Berpartisipasi dalam pertemuan ilmiah
10. Melakukan Penelitian Tindakan Kelas
11. Magang
12. Mengikuti berita aktual dari media pemberitaan
13. Berpartisipasi aktif dalam organisasi profesi

Hal lain yang perlu diingat guru untuk peningkatan kompetensinya adalah, bahwa guru merupakan pembelajar sepanjang hayat. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi tidak cukup hanya dengan mempelajari kompetensi 3 atau 5 tahun di perguruan tinggi. Pengembangan kompetensi harus dilakukan di mana saja dan dengan siapa saja, secara terus menerus dan berkelanjutan. Hal ini bertujuan agar ilmu yang dimiliki tetap relevan dengan kurikulum serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semua kegiatan itu bermuara untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitunya berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

D. Simpulan

Guru merupakan pendidik profesional yang harus memiliki kompetensi yang memadai untuk menunjang peran dan fungsi profesinya tersebut. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, seorang guru harus memiliki empat kompetensi. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Seiring perkembangan dunia serta ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Pengembangan dan peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan melalui; peningkatan kualifikasi pendidikan guru, program penyetaraan dan sertifikasi guru, pemberdayaan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), serta kegiatan dan forum ilmiah.

Guru yang mampu menguasai keempat kompetensi guru, serta selalu berupaya meningkatkannya akan menjelma menjadi guru yang disenangi peserta didik. Hal ini dikarenakan oleh guru tersebut dapat menjalankan perannya dengan sangat baik, baik peran sebagai pendidik, pengajar, fasilitator, ataupun sebagai motivator. Peserta didik diberikan kesempatan dan ruang untuk beraktivitas dan berkreasi, tanpa merasa takut untuk ditekan dan dipaksa melakukannya. Kegiatan pembelajaran berlangsung wajar dan menyenangkan. Suasana menyenangkan akan melahirkan perasaan gembira. Perasaan gembira yang timbul selama kegiatan pembelajaran akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Christine, M. (2009). *Pedagogi: Strategi dan Teknik Mengajar dengan Berkesan*. Bandung: Setia Purna Inves.
- Johnson, L.A. (2009). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran*. Jakarta: Indeks.
- Kusmayadi, I. (2010). *Kemahiran Interpersonal untuk Guru*. Bandung: Pribumi Mekar.
- Mulyasa, E. (2009). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, H.W. (2008). *Seluk-Beluk Profesi Guru*. Bandung: Pribumi Mekar.

Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses (PKP) Melalui Metode Eksperimen Pada Konsep Kalor di Kelas VII₁ SMP Negeri Sukamana Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran

Zulfikar

SMPN Sukamana Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan

Email : Zulfikar.guru@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa akibat dari metode belajar yang digunakan guru belum tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA serta untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses (PKP) melalui metode eksperimen pada konsep kalor di kelas VII₁ SMPN Sukamana. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tiga siklus dan data tiap siklus dianalisis untuk menentukan tindakan perbaikan selanjutnya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, lembar kegiatan siswa, dan lembar observasi aktivitas siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menentukan rata-rata kelas, daya serap, dan ketuntasan belajar. Dari lembar observasi aktivitas siswa diketahui adanya peningkatan skor siswa. Skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 24,5 dengan kategori cukup, siklus II 30 dengan kategori baik, dan siklus III 32 dengan kategori baik. Berdasarkan siklus I nilai rata-rata kelas 68,70 meningkat menjadi 70,50 pada siklus II, dan pada siklus III rata-rata kelas menjadi 78,47. Daya serap 68,70% pada siklus I, siklus II 70,50%, dan pada siklus III menjadi 78,47%. Ketuntasan belajar siklus I 51,43%, siklus II 68,57% dan pada siklus III menjadi 88,57%.

Kata Kunci : *Hasil Belajar; Metode Eksperimen; Pendekatan Keterampilan Proses*

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan sains bukanlah merupakan transfer pengetahuan dari guru sebagai sumber pengetahuan kepada anak sebagai peserta didik, tetapi lebih cenderung kepada proses belajarnya. Akibat cara pandang guru mengenai apa itu sains dalam lingkup yang sempit akan membawawarna pada pembelajaran yang diterapkan manakala guru melakukan aktivitas bersama anak dalam pembelajaran sains. Pengaruh guru terhadap proses dan hasil belajar siswa sangat perlu dikaji kembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran sains sangat dipengaruhi oleh persepsi guru tentang sains, terlepas dari materi apa yang di ajarkan (Nuraini, 2016).

Belajar IPA bagi siswa pada hakekatnya bukan saja sekedar untuk mengingat dan memahami temuan saintis, tetapi juga diharapkan untuk memperoleh konsep-konsep IPA dan menumbuhkan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah secara umum terdapatnya sebagai transfer pengetahuan, sehingga tujuan utama pendidikan seperti pembentukan sikap ilmiah tidak dapat terbentuk dalam diri anak didik. Pendekatan keterampilan proses (PKP) pada beberapa sekolah sering sulit untuk dilakukan sebab hubungan dengan keterbatasan alat-alat percobaan yang ada. Sebagai akibatnya, pembelajaran menjadi lebih menekankan pada hasil bukan pada

proses. Karena guru mengajarkan semua fakta dan konsep kepada siswa. (Ali, 2014). Maka para siswa hanya memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak terlatih untuk mengembangkan ilmu pengetahuan melalui suatu proses percobaan.

Nasution (2009) menyatakan ketepatan dalam penerapan suatu pendekatan dan metode pembelajaran serta diserta kemampuan guru dalam menyajikan pelajaran pada akhirnya akan menghasilkan tingginya prestasi belajar atau siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Jika kita perhatikan dengan adanya penerapan kurikulum 13 dimana guru diharuskan menerapkan metode pembelajaran saintifik akan memberikan ruang yang banyak bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Permasalahan yang terjadi di SMPN Sukmana adalah belum diberlakukannya kurikulum K13 sehingga guru masih menggunakan kurikulum KTSP. Hal ini menyebabkan banyak guru belum menerapkan pembelajaran yang diharapkan sesuai kurikulum K13 dan cenderung banyak menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran.

Berdasarkan data penilaian guru terhadap hasil belajar siswa kelas VII₁ SMPN Sukmana rata-rata hasil belajarnya 54, sedangkan batas KKM yang ditetapkan adalah 70. Rendahnya hasil belajar ini diperkirakan karena metode yang disampaikan belum menitik beratkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru. Berdasarkan kondisi demikian, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPA untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran IPA menjadi menarik dan disukai anak didik. Salah satu metode yang baik agar siswa aktif belajar adalah menggunakan metode eksperimen. Dari permasalahan di atas maka diperlukan berbagai langkah perbaikan, salah satu cara adalah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) pada pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses (PKP) melalui metode eksperimen.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah:

- 1) Apakah pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses (PKP) melalui metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep kalor di kelas VII₁ SMP Negeri Sukmana?
- 2) Apakah pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses (PKP) melalui metode eksperimen dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada konsep kalor di kelas VII₁ SMP Negeri Sukmana?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses (PKP) melalui metode eksperimen pada konsep kalor di kelas VII₁ SMP Negeri Sukmana
- 2) Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses (PKP) melalui metode eksperimen pada konsep kalor di kelas VII₁ SMP Negeri Sukmana

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN Sukamana Kecamatan Stl Ulu Terawas Kabupaten Musi Rawas

2) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Bulan Nopember-Desember 2017 Tahun Pelajaran 2017/2018

3) Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah Kelas VII₁ yang berjumlah 35 siswa

2. Prosedur Penelitian

Secara rinci prosedur penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Refleksi Awal

Refleksi awal dilakukan dengan mengadakan tes awal, yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai konsep kalor dan untuk menentukan kelompok eksperimen. Selain itu dilakukan tanya jawab dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai metode-metode pembelajaran yang sering dipakai dan permasalahannya.

2) Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam tiga siklus mencakup : Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

3. Teknik Pengumpulan Data

1) Data Observasi

Data observasi diperoleh dari lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari dua yaitu lembar observasi guru dan siswa.

2) Data Tes Hasil Belajar

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Menurut Sudjana (2014) tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara tertulis atau perbuatan. Butir tes yang digunakan diambil dari soal-soal yang terdapat dalam buku IPA kelas VII SMP dan berdasarkan eksperimen yang dilakukan oleh siswa. Tes dalam penelitian ini dilaksanakan secara tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda/objektif.

4. Teknik Analisa Data

1) Data tes hasil belajar

Data tes hasil belajar dianalisa dengan menggunakan nilai individu, nilai rata-rata siswa, dan kriteria ketuntasan belajar berdasarkan penilaian pada acuan patokan. Standar ketuntasan yang ditetapkan di SMP N Sukamana secara klasikal proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 85% dari jumlah siswa dalam 1 kelas. Untuk melihat peningkatan kompetensi siswa pada aspek kognitif dapat digunakan rumus :

Nilai Rata – Rata Siswa:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X}	:	Nilai rata-rata siswa
N	:	Jumlah siswa
$\sum X$:	Jumlah nilai

Daya Serap Klasikal :

$$DS = \frac{NS}{S \times NI} \times 100\%$$

Keterangan :

DS:Daya serap

NI : Nilai ideal (100)

NS:Jumlah nilai seluruh siswa

S:Jumlah siswa

Daya serap dikatakan meningkat jika daya serap siswa pada siklus kedua lebih baik dari siklus pertama dan siklus ketiga lebih baik dari siklus kedua ($DS1 < DS2 < DS3$).

Ketuntasan Belajar (dalam persentase)

$$KB = \frac{n'}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan belajar

n' : Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70

n : Jumlah seluruh siswa

2) Data Observasi

Pengamatan dilakukan di kelas ketika guru dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan panduan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Data observasi digunakan untuk merefleksi siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif, dengan menggunakan skala penilaian observasi (Sudjana, 2014). Penggunaan skala penilaian observasi pada proses pembelajaran dengan interval 1 sampai 3. Makna dari nilai tersebut yaitu semakin tinggi nilai observasi yang dihasilkan semakin baik proses pembelajaran. Demikian juga sebaliknya, semakin rendah nilai yang diperoleh maka semakin kurang baik proses pembelajaran. Nilai ditentukan pada kisaran nilai untuk tiap kriteria pengamatan. Penentuan kisaran nilai untuk tiap kriteria pengamatan menggunakan persamaan berikut :

$$Rata - rataSkor = \frac{Jumlahskor}{JumlahPengamat}$$

Skor tertinggi = jumlah butir observasi x Skor tertinggi tiap butir observasi

Skor terendah = jumlah butir observasi x skor terendah butir observasi

Selisih skor = Skor tertinggi – skor terendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

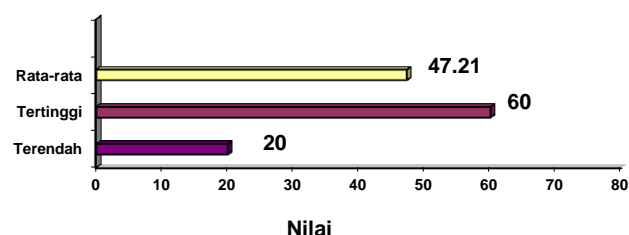
1. Hasil Penelitian

1) Refleksi Awal

Pada kegiatan refleksi awal ini dilaksanakan tes awal dengan 15 soal objektif yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang konsep kalor, dan untuk menentukan pembagian kelompok eksperimen. Setelah jawaban tes awal dianalisis diperoleh data nilai seperti terlihat pada gambar 1 yang menunjukkan hasil secara klasikal nilai rata-rata siswa adalah 47,21, daya serap sebesar 47,21% dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 20. Keseluruhan data nilai tes awal menunjukkan bahwa dari 35 peserta tes awal belum ada yang mendapat nilai ≥ 70 . Ini artinya pengetahuan awal siswa tentang konsep kalor masih belum optimal.

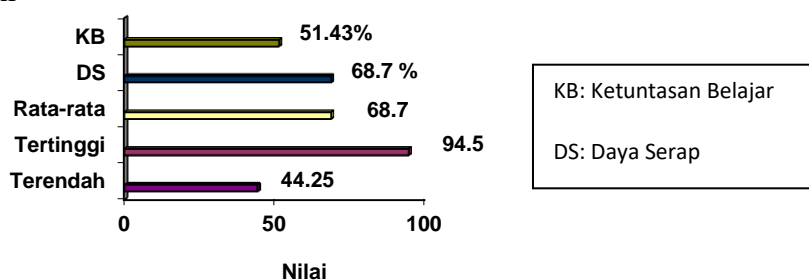
2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan terdiri dari tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari empat



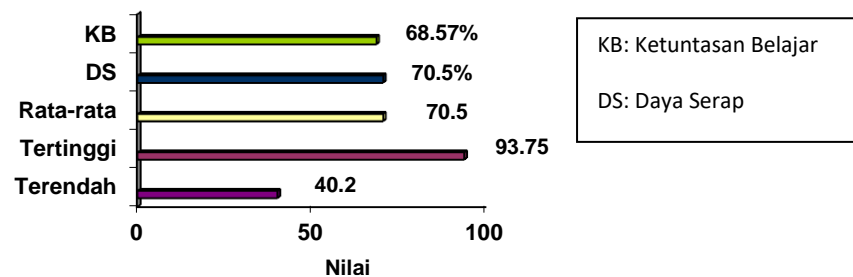
Gambar 1. Nilai tes awal siswa dan refleksi.

- Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Nopember 2017 dengan sub konsep kalor dapat mengubah suhu dan wujud suatu zat. Hasil Belajar pada siklus I seperti pada gambar dibawah ini



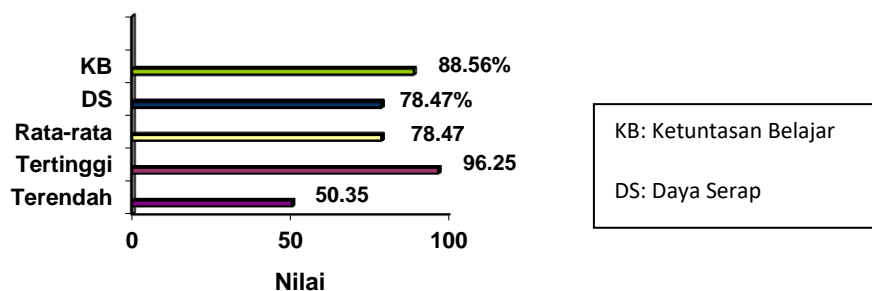
Gambar 2. Nilai tes siswa siklus I

- Siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Nopember 2017 dengan sub konsep faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kenaikan suhu. Hasil Belajar pada siklus II adalah seperti pada gambar berikut:



Gambar 3. Nilai tes siswa siklus II

- Siklus III dilaksanakan pada tanggal 28 Nopember 2017 dengan sub konsep mendidih dan melebur. Hasil belajar pada siklus III dapat dilihat dari gambar di bawah ini :

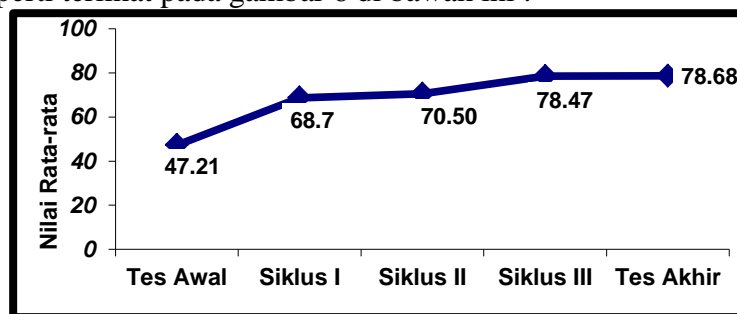


Gambar 4. Nilai tes siswa siklus III

2. Pembahasan

1) Hasil Belajar

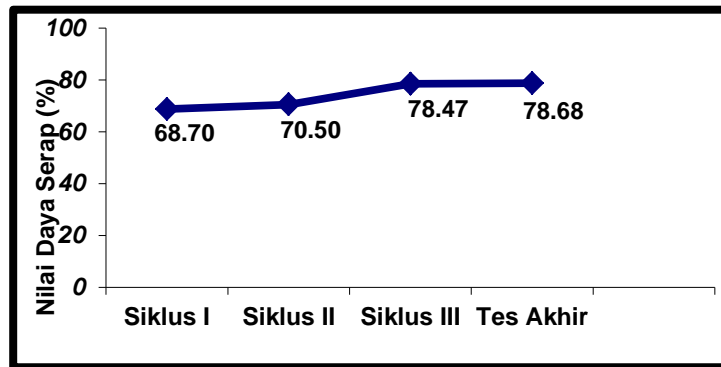
Berdasarkan data hasil penelitian sebelum dan setelah tindakan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses pada konsep kalor terjadi peningkatan hasil belajar siswa seperti terlihat pada gambar 6 di bawah ini :



Gambar 5. Perkembangan nilai rata-rata hasil belajar tiap siklus

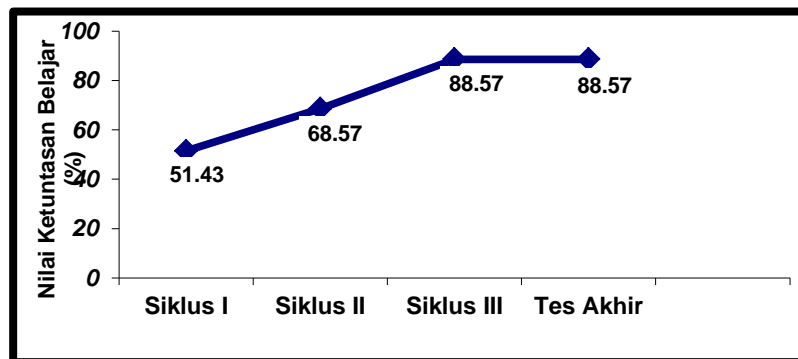
Gambar 5. Menunjukkan perkembangan nilai rata-rata sebelum dan sesudah tindakan dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen. Untuk tes awal nilai rata-rata 47,21 dari 35 siswa peserta tes awal belum ada yang mendapat nilai ≥ 70 . Hal ini, menunjukkan pengetahuan awal siswa tentang konsep kalor masih belum optimal. Selanjutnya dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen di laboratorium IPA SMP Negeri Sukamana. Pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata 21,49 poin dari nilai rata-rata 47,21 pada tes awal menjadi 68,70 pada siklus I.

Setelah dilakukan perbaikan kelemahan-kelemahan pada siklus I di siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,50 artinya kenaikan sebesar 23,29 poin dari tes awal. Pada siklus III setelah dilakukan perbaikan kekurangan-kekurangan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 78,47 meningkat 31,26 poin dari tes awal dan pada tes akhir terjadi peningkatan 30,1 poin dengan rata-rata 77,31. Peningkatan nilai rata-rata siswa mempengaruhi perkembangan daya serap siswa seperti terlihat pada gambar 6 di bawah ini :



Gambar 6. Perkembangan daya serap siswa tiap siklus

Gambar 6. Menunjukkan menggunakan PKP melalui metode eksperimen daya serap siswa pada siklus I sebesar 68,70%. Kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki sehingga daya serap siswa pada siklus II meningkat 2,62% dari daya serap siswa siklus I. Pada siklus III daya serap siswa 78,47% meningkat 14,22% dari daya serap siswa siklus I dan pada tes akhir daya serap siswa 78,68% terjadi peningkatan 14,52% dari daya serap siswa siklus I. Ketuntasan belajar siswa setelah tindakan dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen mengalami perkembangan seperti terlihat pada gambar 7 di bawah ini :



Gambar 7. Perkembangan ketuntasan belajar tiap siklus

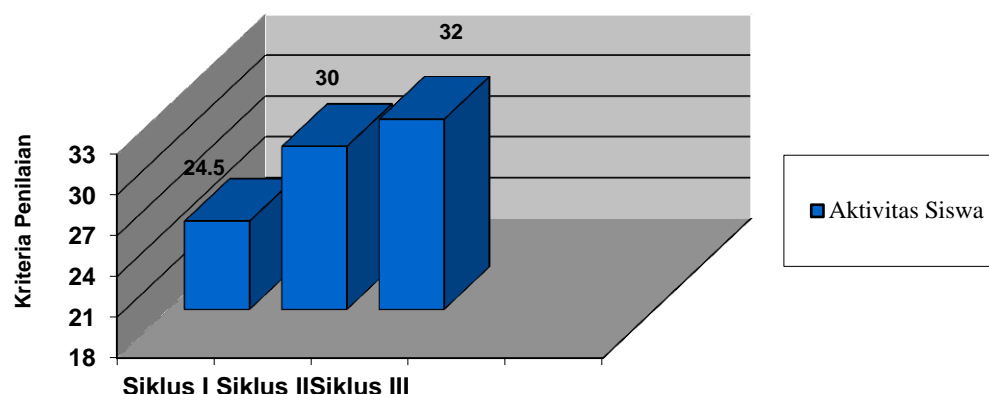
Gambar 7. Menunjukkan pada siklus I ketuntasan belajar 51,43% Secara klasikal proses pembelajaran belum dikatakan tuntas karena baru 18 (51,43%) dari 30 siswa yang mendapat nilai diatas 70. Pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal 68,57% meningkat 33,33% dari siklus I. Akan tetapi, pada siklus II belum tercapai ketuntasan belajar secara klasikal karena baru 24 (68,57%) dari 35 siswa mendapat nilai diatas 70. Pada siklus III dan tes akhir diperoleh ketuntasan belajar secara klasikal yang sama yaitu 88,57%. Hal ini, menunjukkan peningkatan sebesar 29,17% dari siklus II. Pada siklus III

dan tes akhir telah tercapai ketuntasan belajar secara klasikal karena lebih 85% yaitu 31 (88,57%) dari 35 siswa berhasil mendapat nilai diatas 70.

Peningkatan hasil belajar siswa dari ketiga siklus yang telah dilaksanakan dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen menunjukkan proses pembelajaran telah berpusat pada siswa, dengan kata lain siswa telah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa melakukan percobaan dengan memahami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari dengan langkah-langkah. Hal ini juga relevan dengan hasil penelitian Mayangsari (2014) yang menerapkan metode eksperimen pada kelas VI SDN Semboro probolinggo yang menunjukkan hasil belajar siswa meningkat hingga 85%.

2) Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen dari tiga siklus yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa, seperti terlihat pada gambar 8 di bawah ini :



Gambar 8. Perkembangan skor rata-rata aktivitas siswa

Gambar 8. Menunjukkan pada siklus I skor rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 24,5 termasuk dalam kategori cukup. Hal ini disebabkan karena, pada Tahap Pendahuluan guru masih kesulitan memberikan pertanyaan yang menarik yang berhubungan langsung dengan keseharian siswa sehingga dalam kelompok siswa masih banyak yang ribut dan hanya beberapa orang saja yang memperhatikan penjelasan guru.

Tahap kegiatan inti siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang permasalahan yang terdapat pada LKS, pada saat diberi kesempatan untuk bertanya, siswa tidak ada yang bertanya tetapi pada saat mulai mengerjakan LKS siswa tidak dapat mengerjakannya dengan benar dan siswa kebingungan. *Fase 1*, pada saat guru meminta siswa merumuskan hipotesis sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada LKS siswa tidak mengerjakannya hanya 2 kelompok saja yang mengerjakannya, sehingga pada saat eksperimen dimulai sebagian siswa mengerjakan eksperimen dan sebagiannya membuat hipotesis. *Fase 2*, pada saat guru meminta siswa merencanakan eksperimen dalam rangka untuk menguji kebenaran hipotesis siswa tidak mengerjakannya hanya 3 kelompok yang mengerjakannya, sehingga pada saat eksperimen dimulai sebagian siswa mengerjakan eksperimen dan sebagiannya membuat langkah-langkah eksperimen. *Fase 3*, guru belum optimal dalam memberi bimbingan kepada siswa untuk melaksanakan eksperimen, sehingga dalam tiap kelompok hanya 1 dan 2 siswa saja yang mampu melakukan eksperimen, sedangkan yang lain hanya memperhatikan saja.

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II, telah berhasil mengurangi kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I walaupun belum dapat tercapai keberhasilan 100%. Hal ini tergambar dari peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu skor rata-rata aktivitas siswa

30 termasuk dalam kategori baik. Namun masih terdapat kelemahan pada fase 2 dan 4. Pada Fase 2, siswa belum mampu menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, karena siswa belum memahami alat dan bahan yang dibutuhkan, siswa berpatokan dengan temannya yang mengambil alat dan bahan yang berbeda dan akhirnya siswa kebingungan. Fase 4, Guru belum optimal dalam memberikan arahan kepada siswa untuk membuat kesimpulan, sehingga siswa kesulitan dalam membuat kesimpulan.

Pada siklus III menunjukkan aktivitas belajar siswa semakin baik rata-rata skor aktivitas belajar siswa 32 termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan siswa telah terlibat aktif dalam pembelajaran eksperimen dalam setiap tahapannya. Adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari ketiga siklus yang telah dilaksanakan memberi petunjuk bahwa dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen sesuai untuk konsep kalor.

VI. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan 2 kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen pada konsep kalor di kelas VII₁ SMP Negeri Sukamana dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 68,70, siklus II sebesar 70,50, dan siklus III sebesar 78,47, daya serap siswa siklus I sebesar 68,70%, siklus II sebesar 70,50%, dan siklus III sebesar 78,47%, dan ketuntasan belajar siklus I sebesar 51,43%, siklus II sebesar 68,57% dan siklus III sebesar 88,57%.
2. Pembelajaran IPA dengan menggunakan PKP melalui metode eksperimen pada konsep kalor di kelas VII₁ SMP Negeri Sukamana dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika, pada siklus I rata-rata skor sebesar 24,5 dengan kriteria cukup, pada siklus II sebesar 30 dengan kriteria baik, dan siklus III sebesar 32 dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (2014). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Mayangsari, D., Nuriman., Agustiniingsih. (2014). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Pokok Bahasan Konduktor dan Isolator SDN Semboro Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edukasi Unej*, I (1) hlm 27-31
- Nasution, S. (2009). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nuraini. (2016). *Pendekatan Inkuiri dan Keterampilan Proses*. Surabaya: Kresna Bina Insan Prima
- Sudjana, Nana. (2014). *Dasar-Dasar Proses dalam Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

PENERAPAN *REDMAK* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS ALQURAN SISWA KELAS V SDN 101920 SILEBO-LEBO

Oleh : Sriyanti

SDN 101920 Silebo-Lebo Kabupaten Deli Serdang

Provinsi Sumatera Utara

Email : sriyantiahmad78@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PAI dan upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Alquran dengan memadukan metode *Reading Aloud* dan *Make and Match* (*Redmak*). Sesuai kompetensi dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam kurikulum K 13 kelas V, pada semester ganjil terdapat materi Membaca Alquran dengan tartil dimana siswa diharapkan mampu membacakan menghafal Alquran dengan tartil dan lancar juga mampu menulis kalimat-kalimat dalam Alquran dengan baik dan benar. Salah satu kesulitan membaca Alquran bagi anak-anak adalah karena ayat-ayatnya terdapat kalimat yang panjang sehingga mengakibatkan kurang lancar, bahkan tidak fasih dalam membaca. Kesulitan tersebut diakibatkan karena pada tingkat dasar belum sepenuhnya memahami ilmu tajwid, dan biasanya para guru mengajarkan secara praktis, sehingga seringkali anak sekedar menghafal saja. Hal tersebut di atas juga banyak dialami oleh siswa kelas V tempat penulis bertugas dimana penulis menemukan masalah yaitu banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar membaca dan menulis kalimat dalam Alquran, oleh karena itu penulis harus memperbaiki model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Alquran. Di antara strategi ataupun metode yang penulis lakukan adalah dengan memadukan metode pembelajaran *Reading Aloud* (membaca nyaring) dan *Make and Match*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah pada siklus I persentase ketuntasan 68,75 % sedangkan kondisi akhir siklus II meningkat dari siklus I dan ini terlihat dari ketuntasan belajar secara klasikal yang mencapai 93,75%.

Kata Kunci : *Reading aloud*, *Make and Match*, Membaca dan Menulis Alquran

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Sumber Pendidikan Agama Islam adalah Alquran, karena berisi ajaran tentang keimanan, akhlak mulia, aturan ibadah, hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan manusia, serta segala yang berhubungan dengan kehidupan manusia, karena itulah yang terpenting dalam pendidikan agama adalah memahami Alquran.

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya materi Alquran ada 4 (empat) kegiatan pokok di antaranya membaca, mengartikan, menulis dan menghafal Alquran yang menjadi pokok bahasan. Keempat kegiatan tersebut saling berinteraktif.

Pengajaran Alquran tidak dapat disamakan dengan pengajaran membaca menulis di Sekolah Dasar, karena dalam pembelajarannya anak-anak belajar huruf dan *mufradat* (kosa kata) yang tidak dimengerti artinya. Pada umumnya anak-anak hanya belajar membaca, tidak menuliskannya.

Kaidah membaca Alquran yang benar dilakukan dengan membacanya secara tartil, sesuai dengan ilmu tajwid dan *makharijul huruf* (cara melafalkan huruf-huruf) dalam Alquran, sedangkan yang dimaksud dengan kaidah tajwid adalah cara membaca Alquran sesuai dengan panjang pendeknya.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka sudah seharusnya dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu perangkat pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis kalimat dalam Alquran sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan meningkat.

Metode pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang benar sangat penting untuk menunjang keberhasilan mengajarkan materi pelajaran Alquran. Metode tersebut adalah perpaduan metode *Reading Aloud* (membaca keras) dan *Make and Match*. Metode tersebut merupakan salah satu cara untuk membuat siswa berkonsentrasi, mengajukan pertanyaan dan menggugah siswa untuk berdiskusi.

Berdasarkan pengamatan awal penulis sebagai guru Pendidikan Agama Islam di SDN 101920 Silebo-lebo, kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Alquran masih sangat rendah dan belum sesuai dengan kaidah ilmu tajwid. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan harian yang diperoleh siswa dalam materi membaca dan menulis kalimat dalam Alquran yaitu dengan nilai rata-rata kelas 59,3 (di bawah KKM 70) atau ketuntasan baru mencapai 19 persen, sementara ketuntasan yang diharapkan adalah 85 persen. Oleh karena itu penulis mengadakan penelitian dengan menerapkan metode *Redmak* (*Reading aloud dan Make and match*) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Alquran pada siswa kelas V SDN 101920 Silebo-lebo.

2. Identifikasi Masalah

Jika dilihat dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi :

1. Rendahnya kemampuan membaca dan menulis Alquran pada siswa.
2. Hasil belajar siswa dalam membaca dan menulis rendah.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian:

1. Bagaimana penerapan metode *Reading Aloud* dan *Make and Match* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Alquran?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menerapkan metode *Reading Aloud* dan *Make and Match*?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Alquran dengan menggunakan Metode *Reading Aloud* dan *Make and Match (Redmak)*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membaca dan menulis Alquran setelah menggunakan Metode *Reading Aloud* dan *Make and Match (Redmak)*

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Langkah-langkah penerapan *Redmak*

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Ada beberapa tahapan dalam desain pelaksanaannya, yaitu :

1. Tahap membaca Alquran dengan menggunakan metode *Reading Aloud*
 - a. Sebelum memulai membaca, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *Reading Aloud*.
 - b. Siswa diminta membuka buku pelajaran materi belajar Alquran surah At-Tin dan guru meminta siswa untuk membaca dengan keras atau nyaring.
 - c. Guru menjelaskan tentang lafal surah at-Tin pada peserta didik secara singkat. Guru memperjelas bagian-bagian ayat yang dianggap sulit untuk dibaca siswa.
 - d. Guru mengundang beberapa siswa untuk membaca keras dan nyaring bagian surah At-Tin.
 - e. Ketika pembacaan sedang berlangsung, guru menghentikan pada beberapa tempat untuk menekankan poin-poin ayat tertentu, kemudian guru memunculkan beberapa pertanyaan atau memberikan contoh-contoh. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengulang, jika mereka menunjukkan kesulitan pada point surah at-Tin tersebut.
 - f. Guru dapat membuat diskusi-diskusi singkat jika para peserta didik menunjukkan minat dalam bagian tertentu. Kemudian guru melanjutkan dengan menguji apa yang ada dalam surah at-Tin.

- g. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tidak lanjut.
- h. Guru mengakhiri dengan bertanya kepada siswa tentang apa yang telah dibacanya (Safrudin, 2006: 7)

II. Tahap kegiatan menulis Alquran dengan menggunakan metode *Make and Match*

1. Pertama-tama guru menyampaikan materi tentang menulis surah at-Tin
2. Guru membuat dua jenis kartu dengan warna yang berbeda (merah dan biru)
3. Pada kartu merah guru menulis potongan-potongan ayat surah at-Tin sedangkan pada kartu biru guru menulis potongan-potongan ayat tadi tetapi dalam bentuk huruf Hijaiyah yang belum bersambung.
4. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Mintalah mereka berhadapan-hadapan.
5. Bagikan kartu biru kepada kelompok A dan kartu merah kepada kelompok B.
6. Sampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartupotongan ayat yang masih huruf hijaiyah (belum tersambung) dengan potongan ayat yang sudah tersambung hurufnya. Guru perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka.
7. Mintalah semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangan potongan ayat yang cocok, mintalah mereka melaporkan diri kepada guru. Catatlah mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
8. Jika waktu sudah habis bagi siswa yang belum menemukan pasangan, mintalah mereka untuk berkumpul tersendiri.
9. Panggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
10. Setelah itu mintalah siswa untuk menuliskannya di buku masing-masing.
11. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.
12. Panggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian
Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah *Redmak* yang merupakan gabungan dari metode *Reading Aloud* dan *Make and mach*.
2. Yang menjadi objek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas V (lima) SDN 101920 Silebo-lebo Kecamatan Kutalimbaru Kabupaten Deli Serdang yang berjumlah 16 orang siswa, terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 4 orang siswa laki-laki.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data disesuaikan dengan data yang ingin diperoleh. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam pembelajaran, dilaksanakan tes formatif yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk skor. Sedangkan untuk mengetahui keaktifan siswa melalui pengamatan. Secara rinci peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Lembar Pengamatan

Instrumen ini dirancang oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan siswa selama pembelajaran.

2. Tes Hasil Belajar

Instrumen ini disusun oleh peneliti dengan berpedoman pada kurikulum dan buku paket Pendidikan Agama Islam SD.

D. Teknik Analisa Data

Analisa data yang digunakan adalah analisa deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan siswa terhadap materi membaca dan menulis Alquran. Data prestasi siswa untuk setiap siklus ditinjau berdasarkan ketuntasan belajar siswa secara individual yang mengacu pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan SDN 101920 Silebo-lebo yaitu > 70 .

Sedangkan ketuntasan secara klasikal, mengacu pada pendapat Mulyasa yang menyebutkan bahwa, “Tuntas belajar secara klasikal apabila di kelas tersebut terdapat minimal 85% dari jumlah siswa tuntas belajar individual” (Mulyasa, 2004:99). Besarnya persentase prestasi hasil belajar siswa secara klasikal dihitung dengan rumus sbb: $P = \frac{F}{N} \times 100 \%$

NKeterangan:

P = Persentase ketuntasan siswa

F = Jumlah Siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa (Sudijono, 2005; 43)

Data yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan Materi	Predikat
85-100 %	Sangat baik
70-84 %	Baik
50-69 %	Cukup
40-49 %	Kurang
0-39 %	Kurang Sekali

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Aktifitas Siswa (TAS)

No.	Tingkat Keaktifan Siswa (TAS)	Kriteria
1.	5,00-5,99	Sangat kurang
2.	6,00-6,59	Kurang baik
3.	7,00-7,59	Cukup
4.	8,00-8,99	Baik
5.	9,00-9,99	Sangat baik

Sumber : Mukhlis (2005:79)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 4.1 Persentase Ketuntasan belajar siswa pertemuan I dan II siklus I

No.	Keterangan	Pertemuan I	Pertemuan II	Persentase Pertemuan I	Persentase Pertemuan II
1.	Tuntas	9	11	56,25 %	68,75 %
2.	Tidak Tuntas	7	5	43,75 %	31,25 %

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan terhadap keaktifan peserta didik pada siklus I

No	Indikator	Hasil Observasi (Dalam %) Pertemuan I	Hasil Observasi (Dalam %) Pertemuan II
1.	Keseriusan siswa dalam PBM	70 %	80 %
2.	Inisiatif bertanya	65 %	70 %
3.	Partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar	70 %	80 %
4.	Kemampuan siswa memahami Metode pembelajaran yang dilakukan guru	75 %	80 %
5.	Kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompoknya	75 %	85 %
	Rata-rata	71 %	79 %
	Kategori	Cukup	Cukup

Tabel 4.3 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa pertemuan 3 dan 4 siklus II

No	Keterangan	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Persentase Pertemuan 3	Persentase Pertemuan 4
1.	Tuntas	14	15	87,5 %	93,75 %
2.	Tidak Tuntas	2	1	12,5 %	6,25 %

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan terhadap keaktifan peserta didik pada siklus II

Indikator		Hasil Observasi (Dalam %) Pertemuan I	Hasil Observasi (Dalam %) Pertemuan II
1.	Keseriusan Siswa Dalam PBM	80 %	85 %
2.	Inisiatif Bertanya	75 %	80 %
3.	Partisipasi siswa dalam Proses Belajar Mengajar	80 %	85 %
4.	Kemampuan Siswa memahami atribut atau media pembelajaran yang dilakukan guru	85 %	85 %
5.	Kemampuan Siswa bekerja sama dalam kelompoknya	80 %	85 %
Rata-rata		80 %	84 %
Kategori		Baik	Baik

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil deskripsi hasil siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan peningkatan bagi kemampuan guru dalam menyusun RPP dan dalam mengelola PBM di kelas V SDN 101920 Silebo-lebo. Menurut hasil observasi peningkatan ini terjadi setelah dilakukan metode pembelajaran kooperatif yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Reading Aloud* dan *Make and match* dalam membaca dan menulis kalimat dalam Alquran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti didapatkan keaktifan peserta didik selama berlangsung proses belajar mengajar pada siklus 1 pertemuan 1 belum maksimal walaupun sudah baik tetapi masih perlu ditingkatkan lagi karena rata-ratanya = 71 %, berada dalam kategori cukup. Pada pertemuan berikutnya baru terlihat kenaikan 8%, yaitu berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti keaktifan siswa selama proses belajar menjadi 79 %, inipun masih dalam kategori cukup. Sedangkan hasil tes formatif pada siklus I masih belum maksimal juga, karena peserta didik yang masih belum tuntas terdapat 31,25 % dengan rincian mendapatkan nilai < 70 sebanyak 5 orang peserta didik dan peserta didik yang tuntas mendapat nilai > 70 sebanyak 11 orang yaitu 68,75 % maka dapat dikatakan siklus I belum berhasil dan perlu dilakukan tindakan

Siklus II. Karena Kriteria keberhasilan atau tuntas belajar apabila secara individu mendapatkan nilai >70 dan secara klasikal mendapat skor 85 %.

Hasil pengamatan keaktifan peserta didik dan tes formatif 2 pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal ini terlihat dari table 2 tentang keaktifan peserta didik tampak rata-rata peningkatan sampai akhir siklus II sekitar 84 %. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 5 % dari siklus I ke siklus II. Dan hasil ulangan formatif menunjukkan siswa tuntas secara klasikal sebesar 93,75 % . Dengan demikian pembelajaran sudah tuntas pada siklus II karena telah mencapai indikator yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran Reading Aloud pada membaca kalimat dalam Alquran di kelas V SDN 101920 Silebo-lebo Kecamatan Kutalimbaru Kabupaten Deli Serdang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini (PTK) dapat dinyatakan berhasil.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran menggunakan metode *Reading Aloud* adalah:

- a. Pemecahan masalah lewat membaca keras
- b. Merangsang seluruh peserta didik untuk berpartisipasi
- c. Menghargai setiap pendapat yang diajukan peserta didik
- d. Untuk mencari suatu keputusan masalah
- e. Tidak dapat dipakai dalam kelompok yang besar

Keefektifan suatu metode pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian antara tipe isi dan tipe performs. Menurut Gagne dan Briggs suatu hasil belajar memerlukan kondisi belajar internal dan kondisi belajar eksternal yang berbeda. Sejalan dengan ini, Degeng menyatakan, suatu metode pembelajaran seringkali hanya cocok untuk belajar tipe isi tertentu di bawah kondisi tertentu. (Syar'i, 2005:71)

Bagi anak sekolah metode *Reading Aloud* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu memberikan motivasi yang besar kepada siswa karena dapat membantu siswa memfokuskan pikiran, mengajukan pertanyaan dan menstimulasi diskusi. Strategi ini tepat diterapkan pada pelajaran mengkaji Alquran. Cara ini memiliki dampak positif yaitu terfokusnya perhatian dan terciptanya kelompok yang padu.

Selain itu Metode *Reading Aloud* juga akan mampu menjadikan siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuan membacanya dengan teman sebagai penyimak, di sini proses pembelajaran aktif terjadi di mana peserta didik menjadi subyek pendidikan bukan lagi obyek pendidikan. Dengan proses pembelajaran seperti ini kemampuan mereka dalam membaca Alquran semakin lebih baik karena mereka saling menegur kesalahan temannya sehingga kemampuan mereka membaca Alquran semakin meningkat. (Thabrany, 1997:95)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *Reading Aloud* dan *Make and Match* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Alquransiswa Kelas V pada pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN 101920 Silebo-Lebo Kecamatan Kutalimbaru Kabupaten Deli Serdang.
2. Penerapan Metode *Reading Aloud* dan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V pada pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN 101920 Silebo-Lebo Kecamatan Kutalimbaru Kabupaten Deli Serdang.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta : Ciputat, 2002.

Arikunto , Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara, 2006.

Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta, Referensi, 2012.

Depdiknas, *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* , Jakarta : Depdiknas, 2003.

Depdiknas, *Pembelajaran dan Pengajaran Konstektual*, Jakarta : 2002.

_____, *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, Mata Pelajaran Agama Islam*, BNSP, Jakarta : Depdiknas, 2007

E, Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005

Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: Rosdakarya, 2005

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta , PT Raja Grafindo Persada, 2005

Wiriaatmadja, Rochiati, *Metode Penelitian Kelas*, Cetakan V, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.